

SUPER JUEGOS
Nº 47 MARZO 1996 395 PTAS.
GRUPO ZETA
ESPECIAL
JUEGOS para NO DORMIR
LOS TITULOS DE TERROR MAS IMPACTANTES DE TODOS LOS TIEMPOS
TRILOGY ALIEN
TU ULTIMA PESADILLA NO HA HECHO NADA MAS QUE EMPEZAR
POR FIN LAS TRES ENTREGAS DE ALIEN EN UN SOLO VIDEOJUEGO
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
MADE IN JAPAN
LAS NOVEDADES DEL PAIS DEL SOL NACIENTE
SUPER NINTENDO
Secret of Evermore
Maui Mallard
PLAYSTATION
TOTAL NBA
EL DREAM TEAM PASA POR EL ARO
SATURN
GUARDIAN HEROES
MANDOBLES Y MAZMORRAS
MEGA DRIVE
TOY STORY
LA REBELION DE LOS JUGUETES
00047
8 420565 037006



¡¡EN ESTE PARTIDO VAS A SUDAR LA CAMISETA!!

Porque este juego es tan duro como un partido de baloncesto real. Ha sido diseñado para sacar el máximo partido a las posibilidades 3D de PlayStation. Y programado por expertos con las técnicas y estrategias más agresivas. Incluyendo hasta el último elemento de la NBA. 29 equipos. 320 jugadores intercambiables. Comentarios en directo. Con 7 cámaras distintas, una de ellas controlada por ti para que no falles ni un disparo. Claro, que el contrario tampoco suele fallar. Será mejor que sepas saltar muy, muy alto.

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

Te esperamos en Expo-Ocio (InforOcio Polis) del 16 al 24 de Marzo.



"En Total NBA'96 juegan los mejores del mundo. Por eso, es mi otra cancha de entrenamiento".

Joe Arlauckas. Jugador de baloncesto.



Abre tu mente al poder de PlayStation.



SUMARIO

47

MARZO 1996

EN PORTADA



ALIEN TRILOGY, TOY STORY y TOTAL NBA'96 eran los juegos que pugnaban por ocupar la portada de nuestra revista. Todos cuentan con los ingredientes necesarios para asombrar a todos los aficionados. Finalmente, y debido a la impactante calidad que destila, hemos decidido otorgar este honor al majestuoso ALIEN TRILOGY. Su impecable tratamiento 3-D, el elevado número de fases y, sobre todo, la portentosa realización técnica, lo convierte en el clónico más aventajado de los que se han inspirado en el DOOM de ID Software. Podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que este aprendiz supera al maestro.



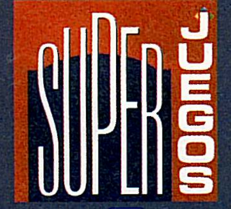


SUPER PREVIEWS

REVIEWS

SECCIONES

REVIEWS 8 BITS



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio
Edición: José Luis del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V. (maquetación), Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Nuevos Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Ignacio García
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 31 79

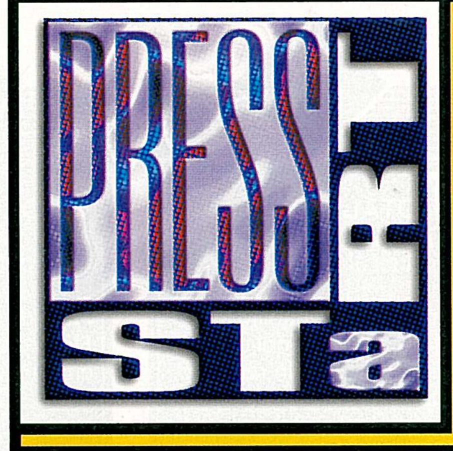
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 45
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

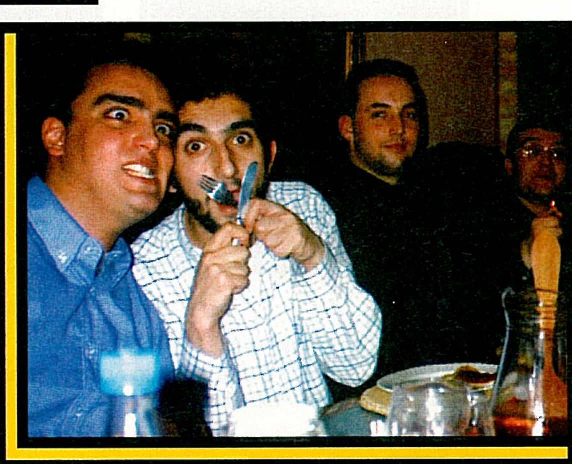
Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



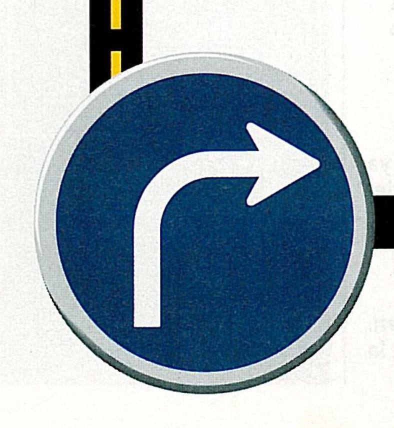
de picos p

Amparados por la oscuridad de la noche, dos vehículos repletos de redactores queman el asfalto camino de una reunión sin precedentes... ni molestos testigos.



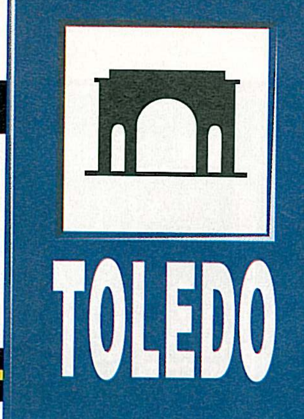


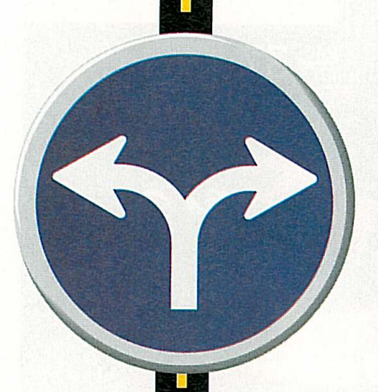
Toledo, martes 13 de febrero. La noche ha caído hace ya un par de horas y un frío viento recorre los silenciosos rincones de la ciudadela. De repente, un sordo rumor de motores se escucha serpenteando por sus empinadas callejuelas. El Alcazar, testigo del horror de mil batallas, tiembla desde sus cimientos ante la llegada de la peor de las plagas. En esta bella y monumental ciudad, sólo unos pocos mortales son conscientes de lo que se les viene encima...



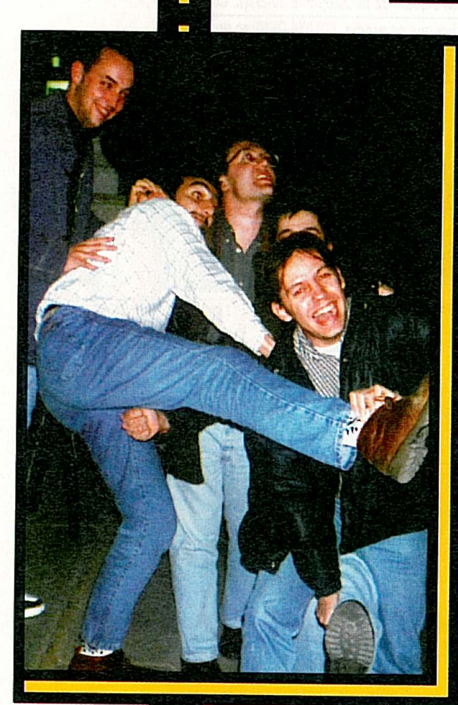


ardos por...



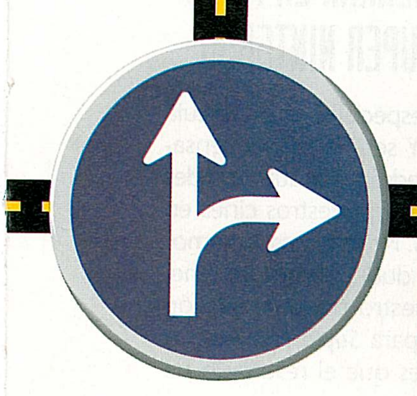


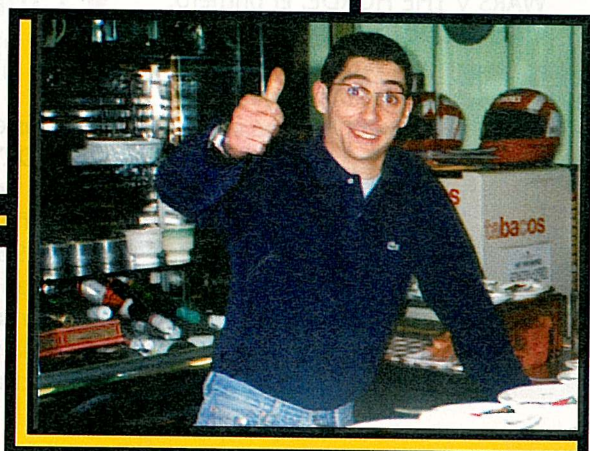




*Atrincherados en el Bar **LA MURALLA**, Angel y Vanessa esperan impacientes la llegada de sus invitados: la plana mayor de los redactores de **SUPER JUEGOS**. Tras las presentaciones, besos con lengua y achuchones de rigor, comenzó un ameno e informal coloquio sobre el loco mundo del videojuego y que acabó con los primeros ronquidos de Vanessa.*

Después, lo típico: paseo turístico, comilona, copeo, cánticos obscenos, carreras policiales y paso a disposición judicial. En fin, una noche genial que siempre agradeceremos a Winnie y Willie de Toledo.

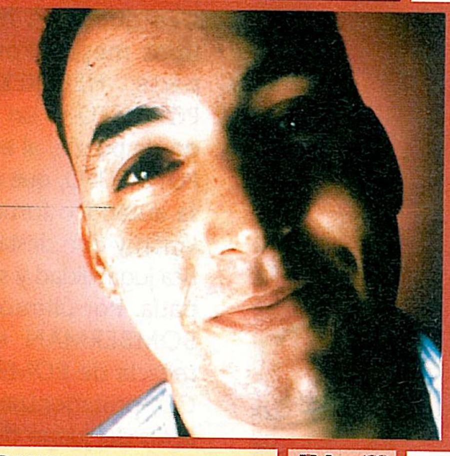




¿QUIÉN DIJO VACAS FLACAS?

EDITORIAL

Desde siempre estamos habituados a sufrir unos meses de carencia después de las siempre prolíficas Navidades. Sin embargo, y aunque es muy cierto que el ritmo de lanzamientos ha disminuido, hemos observado que este comienzo de año está registrando un movimiento alentador. La teoría de las compañías es que en Navidad se venden consolas y en estos meses juegos. Si echamos un vistazo a los lanzamientos de este mes observamos un considerable aumento de títulos respecto al mismo mes del año pasado. Bien es cierto que las vacas sagradas de las grandes compañías están ya en la calle, pero lo que no cabe duda es que los juegos que les siguen mantienen un nivel de calidad muy alto. Cuanto mejores sean los juegos, mejor y más interés tendrá ésta tu revista, y más satisfechos estaremos nosotros de nuestro trabajo. ALIEN TRILOGY es la mejor prueba de todo lo que te decimos. Un juego a la altura de tus ambiciones.



COMO VEIS, ESTAMOS ABIERTOS A CUALQUIER INVITACIÓN, Y DESDE AQUÍ OS ANIMAMOS A QUE NOS AYUDÉIS A COMPLETAR EL TOUR Y VISITEMOS DE «GAÑOTE» TODAS LAS CIUDADES ESPAÑOLAS. COMIDA, BEBIDA Y ALOJAMIENTO DE VUESTRA PARTE.

EL MISTER

NOTICIAS

SEGA

SEGA SATURN ECHA MANO DE LOS CLASICOS

Los usuarios de ***Saturn*** ya tienen tres nuevos títulos para apuntar en su apretada agenda del 96: GALAXY FIGHT, HEBEREKE´S POPOITTO y CLOCKWORK BOMBERMAN. El primero de ellos, GALAXY FIGHT, es la fiel conversión de la recreativa de **Sunsoft** del mismo nombre, y se trata de un espectacular juego de lucha en 2D y que podréis recordar por la versión de ***Neo Geo*** que salió hace unos meses. Por su parte, HEBEREKE´S POPOITTO es un juego de puzzle, al estilo PUYO PUYO, que causa auténtico furor en Japón y que destaca por su frenética jugabilidad y su innegable simpatía. Por último, CLOCKWORK BOMBERMAN es una curiosa mezcla de BOMBERMAN y PENGO, protagonizado por los caballeros del juego de plataformas de ***Saturn*** CLOCKWORK KNIGHT. Esperemos que los juegos de los que te hablamos aparezcan sin demasiada tardanza en nuestra piel de toro.

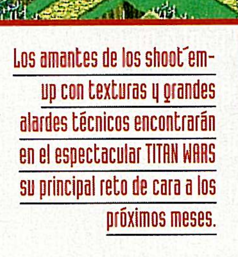


HEBEREKE´S POPPOITO es uno de los juegos de puzzle con más éxito y seguidores en el lejano Japón. Con una mecánica similar a la del fantástico PUYO PUYO, requiere del usuario unas fuertes dosis de concentración y una gran rapidez de reflejos. Su jugabilidad es electrizante.



Otro gran clásico de la compañía Sunsoft. Como toda recreativa que se precie, GALAXY FIGHT es un beat´em up frenético y con una dificultad más que considerable.

Tras su exitoso paso por PC, THE HORDE hace ahora su primera incursión en el mundo de las consolas con esta fiel y mejorada versión para PlayStation.

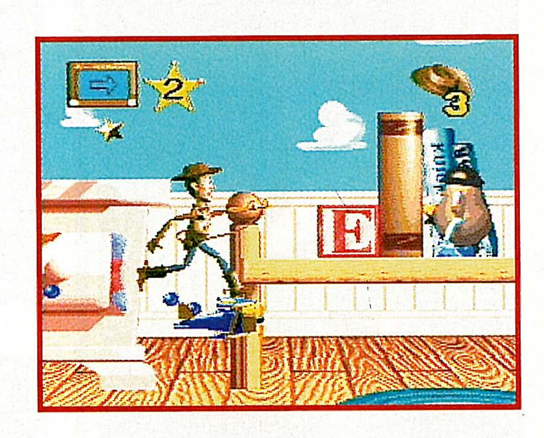


Los amantes de los shoot´em-up con texturas y grandes alardes técnicos encontrarán en el espectacular TITAN WARS su principal reto de cara a los próximos meses.

SOFTWARE

BMG SE HACE UN HUECO EN LOS 32 BITS

Si en nuestro número pasado os hablábamos de GEX para ***PlayStation***, ahora podemos avanzaros los próximos títulos que distribuirá en nuestro país la multinacional **BMG**. Los juegos en cuestión saldrán de momento para ***Saturn*** (aunque parece evidente que también saldrán en breve para ***PSX***) y son TITAN WARS y THE HORDE. El primero, TITAN WARS, es un juego de naves programado por la compañía **Crystal Dynamics**, y viene a ser la segunda parte de TOTAL ECLIPSE. En cuanto a THE HORDE, se trata de la conversión de aquel programa de ***3DO***, mezcla de estrategia y arcade, que tanto éxito tuvo hace tiempo.



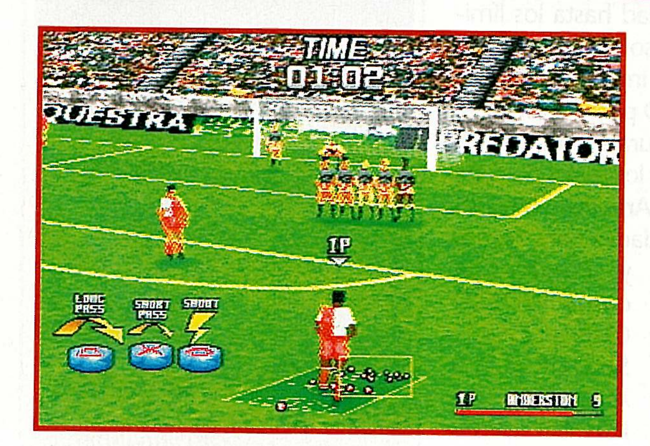
NINTENDO

TOY STORY SE ESTRENARA EN MAYO EN SUPER NINTENDO

Según los especialistas, la película TOY STORY será la mayor sensación que podrán disfrutar grandes y pequeños en nuestros cines en este año 96. Nosotros no lo vamos a poner en duda, porque ya tenemos en nuestro poder la versión producida para ***Super Nintendo***, y la verdad es que el resultado no

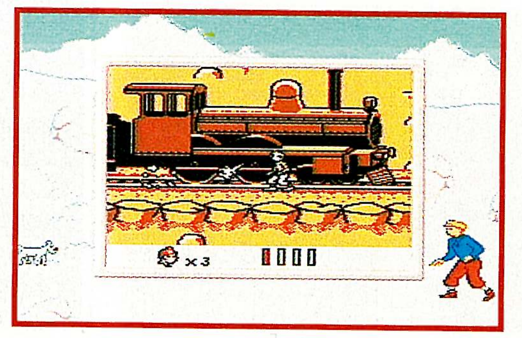
NINTENDO 64 LLEGARA A ESPAÑA EL 30 DE OCTUBRE

Nintendo España acaba de confirmar el día 30 de Octubre como fecha de lanzamiento en nuestro país de la revolucionaria *Nintendo 64*. Como todos sabéis, el nuevo sistema de 64 *bits* saldrá primero en Japón el 21 de Abril y, según los estudios preliminares, se calculan unas ventas de más de 3 millones de unidades sólo en el primer año. El precio de la consola en tierras niponas será de 25.900 yens o sea, unas 30.000 pesetas, por lo que la mítica cifra parece hacerse realidad. Esta enorme demanda es uno de los motivos que ha obligado a **Nintendo** a realizar un lanzamiento mundial escalonado para garantizar una perfecta y total distribución de su producto. Esa es la razón fundamental por la que se postergará la llegada de *Nintendo 64* a Estados Unidos al 30 de Septiembre y, en el caso de Europa, al 30 de Octubre. El precio de venta en el país de la hamburguesa rondará los 250 dólares y, lo que es más importante, el P.V.P. de los cartuchos se mantendrá entre las 10.000 y 12.900 pesetas. Como ya conoceréis por el reportaje del **Shoshinkai** que os ofrecimos en nuestro número pasado, los primeros lanzamientos previstos para *Nintendo 64* serán MARIO 64, KIRBY 64 y SUPER MARIO KART R. La tradición **Nintendo** y el poder de las nuevas tecnologías se funden en estos tres increíbles juegos.



ADIDAS POWER SOCCER, por su calidad y jugabilidad, será uno de los principales aspirantes al trono de los simuladores futbolísticos en PlayStation.

puede ser más espectacular. Anunciado como el sucesor natural de DONKEY KONG COUNTRY, TOY STORY supera a éste tanto en su variopinto esquema de juego como en la diversidad géneros, y sin que ello suponga el más mínimo descuido en su calidad técnica y gráfica. La fecha de lanzamiento en España será en el mes de Mayo. Siguiendo con noticias **Nintendo**, el juego TINTIN EN EL TIBET, de **Infogrames**, saldrá también por esas mismas fechas para *Game Boy*.

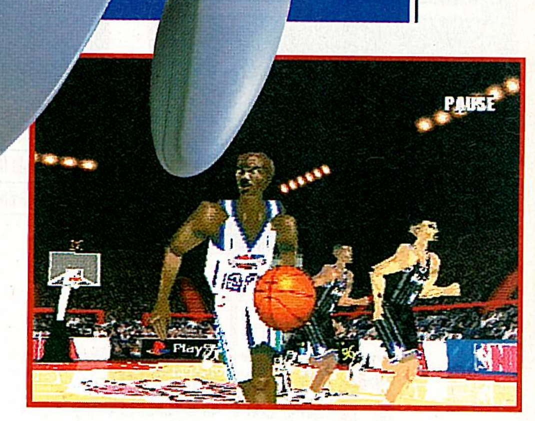


TINTIN EN EL TIBET para Game Boy tendrá un desarrollo muy similar al de aquella fantástica versión para SNES aparecida hace un par de meses.

SONY

SONY SE DEJARA VER Y JUGAR EN EXPO-OCIO 96

Los más sedientos de novedades y los usuarios de *PlayStation* en general, tendrán una excelente oportunidad de probar los próximos lanzamientos de **Sony** en la edición del 96 de EXPO-OCIO. Esta feria tendrá lugar entre los días 16 y 24 del mes de marzo en el **Parque Juan Carlos I**, y **Sony** estará presente para mostrar a los asistentes los juegos TOTAL NBA´96, PHILOSOMA, ADIDAS POWER SOCCER, CHRONICLES OF THE SWORD y MYST. En un principio, el *stand* de *PlayStation* estará ubicado en INFOROCIOPOLIS, un nombre tan curioso como impronunciable. En ese lugar podréis jugar hasta agotaros con todos los títulos anteriormente mencionados. Por otra parte, otra noticia de interés relacionada con **Sony** es que los primeros compradores de TOTAL NBA´96 tendrán una carátula con un alucinante efecto en 3D.



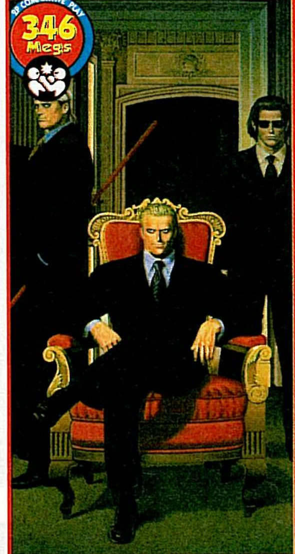
Si hay una palabra que defina a TOTAL NBA´96, esa es, sin duda, realismo. Este es el programa que mejor ha sabido plasmar toda la espectacularidad del baloncesto.

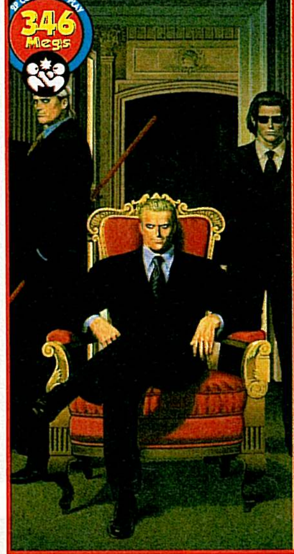
NOTICIAS

SNK

NUEVOS PRECIOS Y NOVEDADES PARA NEO GEO CD

Neo Geo CD tendrá a partir de ahora nuevos precios con una nueva oferta: consola, dos mandos y juego a elegir por 49.900 pesetas. En el caso de que queráis adquirirla sin juego, su precio rondará las 43.000 pts (**Corte Inglés** y **Mail Soft**). En cuanto a novedades, en breve saldrá al mercado FATAL FURY REAL BOUT, el juego de lucha con más megas de la historia de ***Neo Geo*** (346), que supone la quinta entrega de la prolífica y colosal saga.





Con FATAL FURY REAL BOUT, Neo Geo CD seguirá siendo líder indiscutible del género de los juegos de lucha en consola.



La próxima aparición de THE NEED FOR SPEED en PlayStation supondrá un auténtico bombazo para los amantes de los simuladores automovilísticos.

SOFTWARE

ELECTRONIC ARTS REVOLUCIONARA EL MERCADO

La compañía norteamericana **Electronic Arts** está dispuesta a subir el listón de calidad hasta los límites que siempre soñamos. Aquí tenéis las primeras imágenes de THE NEED FOR SPEED para *PlayStation*. Según nos aseguran, esta versión para *PSX* seguirá los pasos de la de *3DO*. **Electronic Arts** tiene otras interesantes novedades para ***Saturn*** y ***PlayStation*** como WORLD CUP GOLF, SHOCKWAVE ASSAULT y JOHNNY BAZOOKATONE. ***3DO*** también ocupará un lugar en su catálogo con SHOCKWAVE 2 y FOES OF ALI.



SOFTWARE

PROJECT OVERKILL, LA BOMBA AL ESTILO GORE DE KONAMI

La compañía japonesa **Konami** ya prepara otro nuevo bombazo para los próximos meses. Su nombre será PROJECT OVERKILL, y será un explosivo *shoot´em-up* en perspectiva isométrica repleto de acción y explosiones. Este es el juego más sangriento realizado hasta la fecha por **Konami**. Para que os hagáis una idea de su espectacularidad, todos y cada uno de los *sprites* han sido diseñados a partir de estaciones **Silicon Graphics**. PROJECT OVERKILL promete ser uno de los mayores «cracks» del año.

Konami ha decidido pasarse al bando de los juegos estilo Gore, y nos sorprenderá con un salvaje y sanguinario PROJECT OVERKILL. La polémica de turno está servida.



SABIAS QUE...

...en Europa se han vendido, hasta el 1 de febrero, 240.000 unidades de DESTRUCTION DERBY y 230.000 unidades de WIPEOUT.

...la crisis económica ha obligado a **Goldstar** a bajar sus precios (199 dólares), y a plantearse su futuro con *3DO*. Algunos romances son tan breves como dolorosos.

...a **Atari** no le cuadran las cuentas, y ha iniciado un importante recorte de plantilla, tanto en el departamento de programación como en las altas esferas. El nuevo precio de ***Jaguar*** en EE.UU. pasara de 149 a 99 dólares.

...las ventas de ***Saturn*** en EE.UU. no han alcanzado las cifras previstas. Sólo han logrado vender 400.000 consolas, la mitad que su competidora *PlayStation*.

...**SNK** lanzará, sólo en Japón de momento, una nueva consola, *Neo Geo CDZ*, cuya principal innovación será un lector de doble velocidad y un precio competitivo en torno a las 50.000 pesetas.

...**Time Warner** se ha unido al *Dream Team* de ***Nintendo 64*** con el futuro lanzamiento del programa deportivo WAYNE GRETZKY HOCKEY.

...continúa el particular baile de rumores sobre la cercana posibilidad de matrimonio entre **Sega** y **M2**. Esperemos que la pareja formalice la situación y podamos ver pronto los frutos.

...**Squaresoft** ha confirmado que tras la finalización en Mayo de sus últimos 5 cartuchos para *SNES*, se dedicará en pleno a sus títulos para *Nintendo 64*, *PlayStation* y *Saturn*.

CRYSTAL DYNAMICS

TITAN WARS™

SEGA SATURN™

Basado en la serie de televisión "BABYLON 5"



Más de 40 minutos de video a pantalla completa.

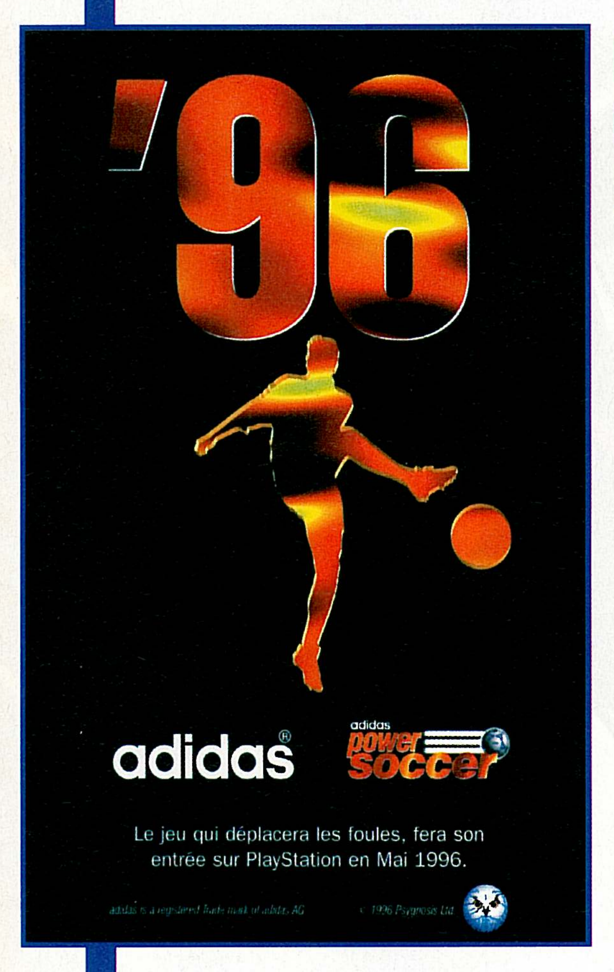
Escenarios 3-D texturizados, movimientos rápidos - muy rápidos - , giros de barril y potencia de fuego devastadora, necesitarás coordinar con tus compañeros las tácticas a emplear.

BMG INTERACTIVE Entertainment

ERBE



ABRE LAS PUER



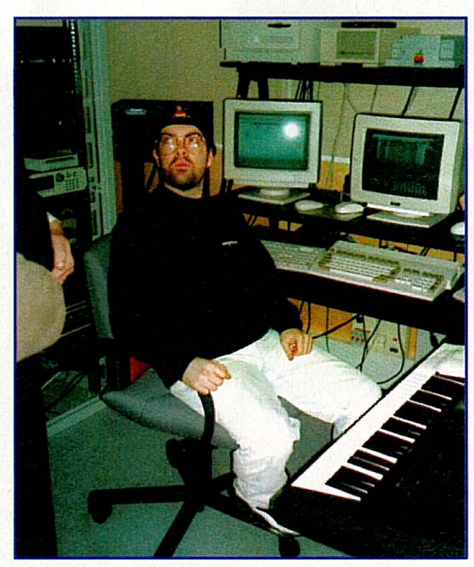
Esta invitación sirvió para la presentación de **ADIDAS POWER SOCCER**. Este juego incorpora todo tipo de novedades dentro del *software* dedicado al deporte rey. Está desarrollado utilizando la técnica de **Motion Capture,** la cual aporta más realismo en cuanto al movimiento de los jugadores. Se han incorporado detalles como «la mano de Dios de **Maradona**» y otras jugadas curiosas. También posee la novedad de poder programar el movimiento de los jugadores antes de que reciban el balón, con la carga de innovación y espectacularidad que esto supone. Un juego que dará mucho de que hablar a partir de ahora gracias a la gran labor realizada por sus programadores.

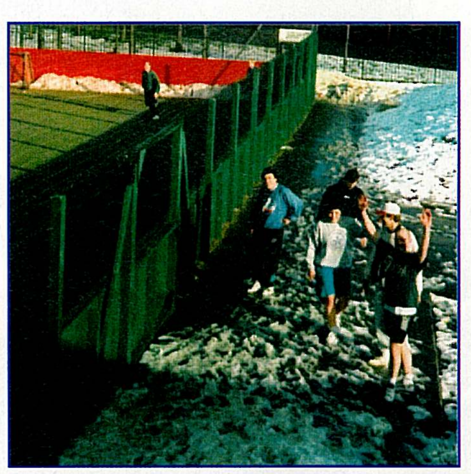
Aparte de los partidos que jugamos (lo de jugar es un decir), **Carlos Ulloa** (del programa **Game 40**), el que suscribe y alguna que otra revista del sector tuvimos la oportunidad de hablar con programadores y responsables de **Psygnosis**, y a grandes rasgos, esto fue lo más destacado que nos dijeron en respuesta a nuestras preguntas:

- Todos sabemos los beneficios que **Sony**

La compañía Sony-Psygnosis organizó una reunión de periodistas con el motivo de la presentación de uno de sus títulos del año, ADIDAS POWER SOCCER. Además, cuál sería nuestra sorpresa cuando nos hicieron ponernos un chándal, y jugar unos cuantos partidos de fútbol. ¡No sentimos las piernas!

ASIKITANGA











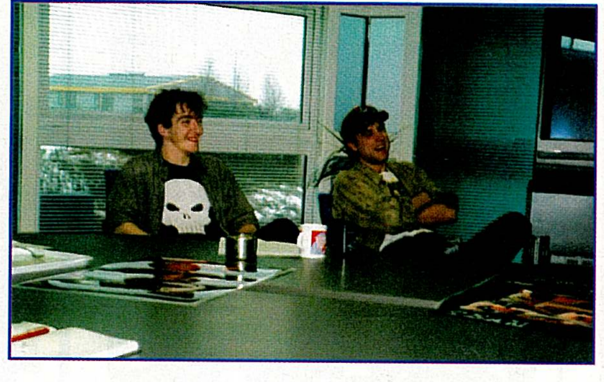
En la foto de la izquierda podemos ver a Tim Wright, compositor de la mayoría de las extraordinarias músicas de los juegos de Psygnosis, mostrando a los asistentes sus últimas creaciones.



TAS AL MUNDO



obtiene de **Psygnosis**, ¿pero qué beneficios ha sacado **Psygnosis** de la unión con **Sony**?
Han sido ilimitados. Desde conseguir grupos de música para las bandas sonoras de los videojuegos, hasta obtener importantes licencias de películas como, por ejemplo, ***The City Of Lost Children****. Aparte de esto, el beneficio es mutuo, ya que* ***Sony*** *tiene programadores en EE.UU. que desarrollan productos para traerlos a Europa, y pasan forzosamente por* ***Psygnosis.***
-¿Vais a seguir desarrollando juegos para otros formatos?
Aparte de ***PC****, seguiremos produciendo para* ***Mega Drive*** *y* ***SNES****.*
- ¿Cuándo creasteis la compañía **Psy-Q**?
Psy-Q *se creo hace tres años, y es una compañía que produce herramientas de desarrollo utilizadas por infinidad de programadores. De hecho, permiten convertir cualquier juego de* ***PC CD-ROM*** *a* ***PlayStation****.*
- ¿Habrá una continuación de LEMMINGS 3D?
Como todos sabéis, LEMMINGS ha sido todo un mito dentro del mundo de los videojuegos y, lamentablemente, os tenemos que decir que los LEMMINGS han muerto en cuanto a consola se refiere.
- ¿Se confirma definitivamente la conversión de WIPE OUT para ***Saturn***?
Sí, se confirma. De hecho podréis echarle un vistazo un poco más tarde.
Además de la presentación del ADIDAS POWER SOCCER, tuvimos la oportunidad



de ver otros títulos con sus respectivos programadores y Jefes de Producto.
Los juegos en cuestión los tenéis repartidos a lo largo de este reportaje en diferentes cuadros y, por lo que hemos visto, **Psygnosis** se consolida como una de las compañías más brillantes del mercado.

THE CITY OF LOST CHILDREN



Es una de las últimas licencias adquiridas directamente por **Sony**. Una aventura gráfica al estilo ALONE IN THE DARK con una pequeña niña como protagonista. El juego se realizo con técnica **Motion Capture**, al igual que el fantástico ADIDAS POWER SOCCER. Recrearos con estas excelentes pantallas hasta que llegue hasta nuestras manos.

DEFCON 5



Hasta ahora no sabíamos donde encuadrar este juego, ya que se podía considerar tanto una aventura gráfica como un juego tipo DOOM. Los programadores nos mostraron hasta el último detalle de este peculiar juego y, debido a la constante variedad entre sus fases, resulta complicado determinar el género al que pertenece. No os perdáis la *review* que saldrá el mes que viene.

CHRONICLES OF THE SWORD

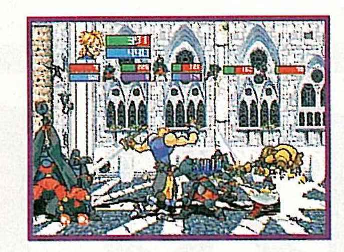
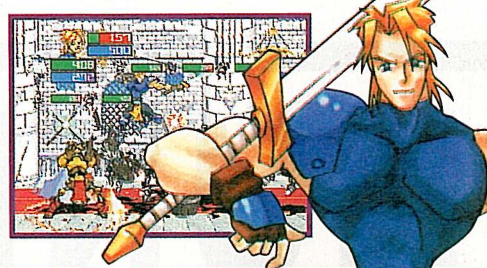


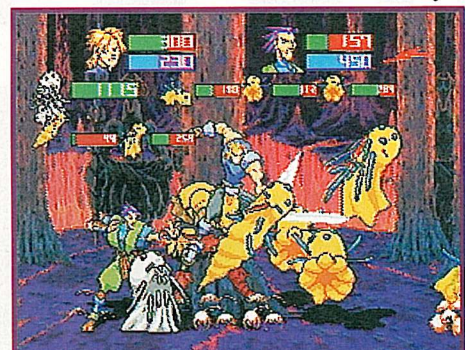
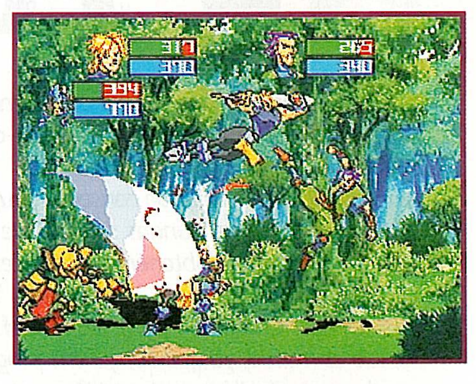
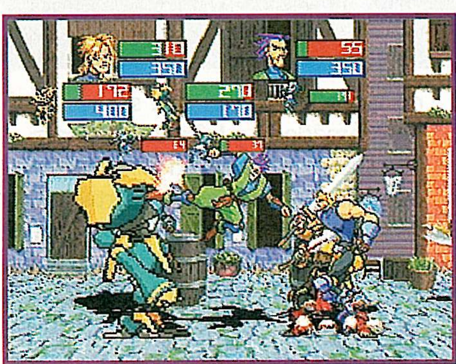
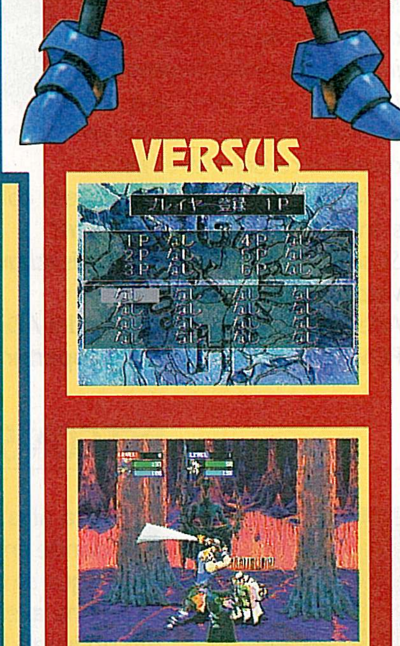
Fue una de las sorpresas de la presentación. Se había hablado mucho de este título, pero casi nadie lo conocía bien. Es una aventura gráfica ambientada en la época medieval, y más concretamente en la corte del Rey Arturo. Tendrás que hablar con los personajes, coger objetos, luchar, encontrar pasadizos secretos, etc... Como novedad, saldrá traducido y doblado a nuestro idioma.

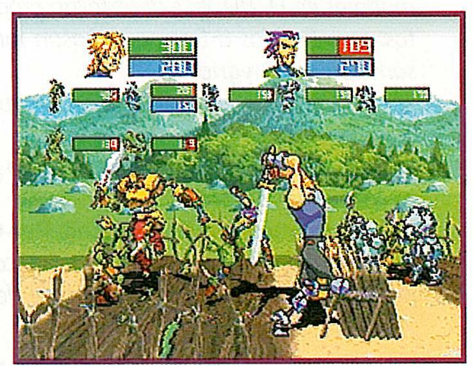
ASSAULT RIGS



Un *shoot'em-up* al más puro estilo **Tron**. De hecho, nos confesaron que estaba basado en esta película. Un juego divertido y entretenido que te hará saltar de la silla a cada momento. La *intro* de este juego es una de las más espectaculares que hemos visto en un juego de ***PlayStation***. En resumen, un título más que apetecible. No os perdáis la *review* que el voluptuoso **The Punisher** ha preparado.

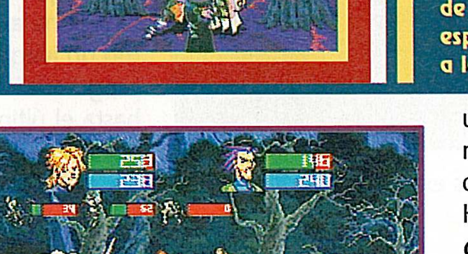



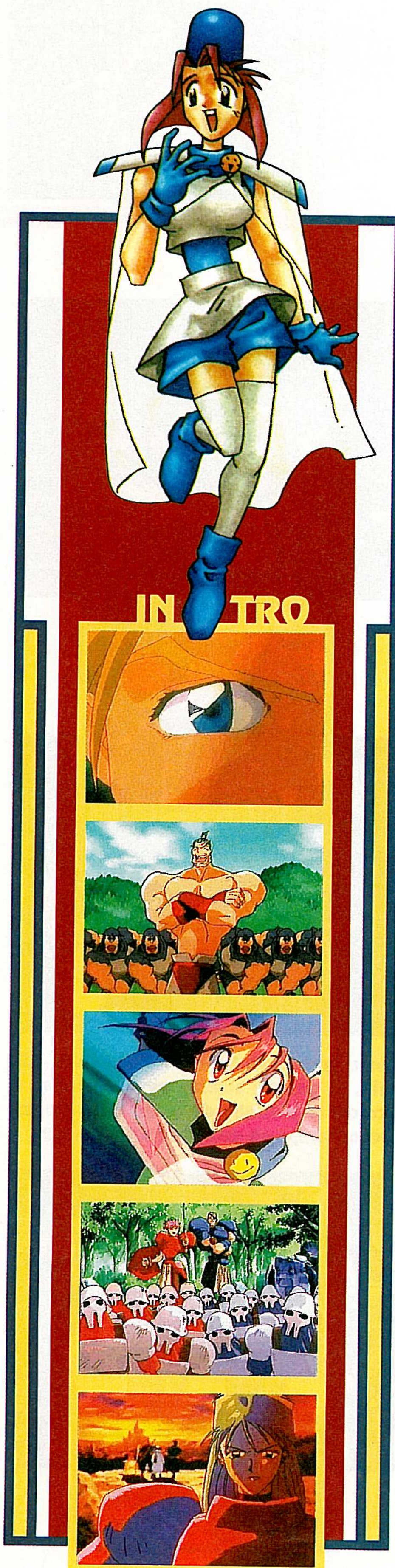


Tras una meteórica carrera repleta de éxitos en ***Mega Drive***, los japonenes de **Treasure** se han decidido por fin a dar el gran salto a los 32 *bits*, más concretamente a ***Saturn***, eligiendo para ello un género tan viejo como las consolas: los *beat´em-up*. Bajo el nombre de **GUARDIAN HEROES**, los creadores de los míticos GUNSTAR HEROES y DYNAMITE HEADDY nos presentan un espectacular arcade medieval en el que se combinan elementos de recreativas tan dispares como GOLDEN AXE, ARABIAN FIGHTS o KNIGHTS OF THE ROUND, con una explosiva realización técnica que abarca rutinas de *scaling*, alucinantes planos de *scroll parallax* y una animación increíble de personajes y enemigos. Todo ello al servicio de un trepidante arcade de lucha que permite luchar en tres planos del escenario diferentes (como en el inédito YU YU HAKUSHO de ***Mega Drive***, también de ***Treasure)*** y que gracias a la magia del *multitap*, pueden participar hasta seis jugadores. Eso suponemos , ya que al no suministrarnos **Sega** *multitap* alguno, nuestra única referencia se ba-

Además del modo principal de juego, GUARDIAN HEROES dispone de una socorrida opción versus en la que, según nuestros indicios, pueden participar hasta seis jugadores. El noble arte de abrir cráneos a espadazos se abre a las multitudes.

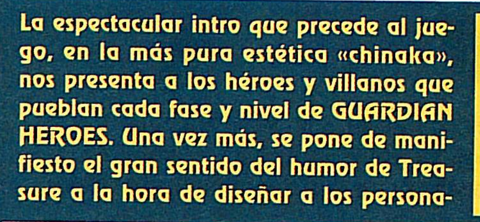




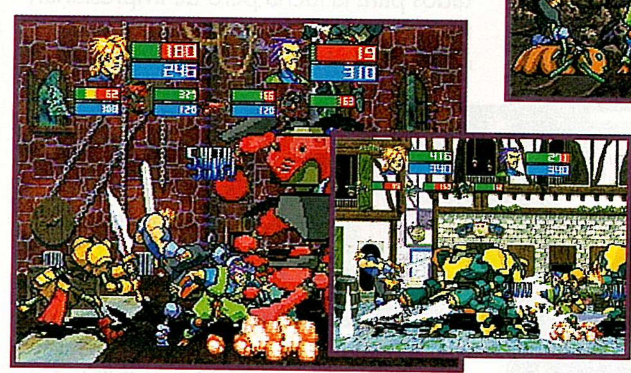


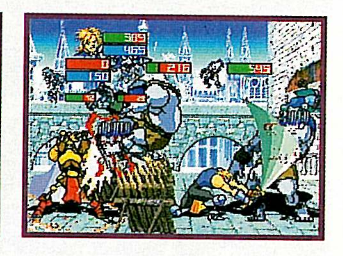
sa en las *demos* y los completos menús de opciones de juego. Lo que sí os podemos asegurar es que pocas veces podréis vivir en ***Saturn*** una experiencia parecida a la que ofrece este pedazo de juego para el que cualquier adjetivo se queda corto, tanto por lo espectacular de sus gráficos, como por lo divertido y jugable que resulta. A través de bosques sombríos y ciudades asediadas, los protagonistas de **GUARDIAN HEROES** pondrán a prueba sus distintas habilidades físicas, adecuadas a los gustos de cada tipo de jugador. Los amantes del mandoble y tentetieso pueden optar por elegir a Han Samuel, mientras que los fans de los arcades de lucha en la línea STREET FIGHTER 2 tienen a su disposición a Ginjirou, capaz de realizar todo tipo de llaves y *combos* (hasta 30 golpes seguidos). Juntos forman una pa-



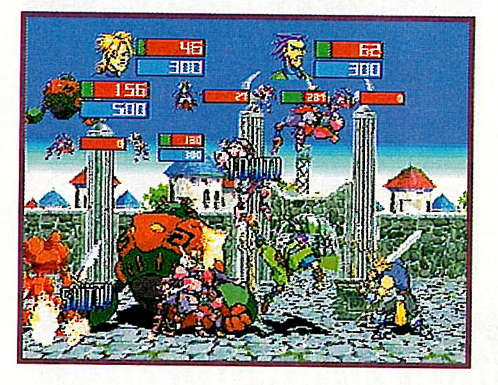

La espectacular intro que precede al juego, en la más pura estética «chinaka», nos presenta a los héroes y villanos que pueblan cada fase y nivel de GUARDIAN HEROES. Una vez más, se pone de manifiesto el gran sentido del humor de Treasure a la hora de diseñar a los persona-





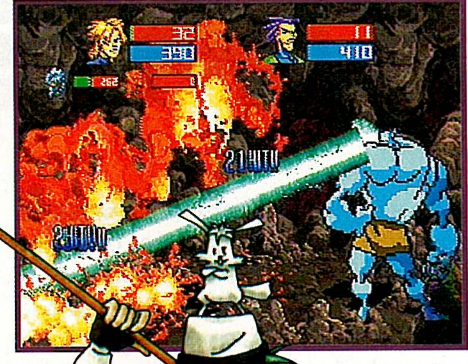










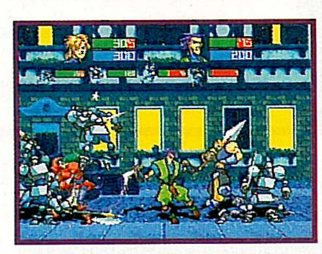


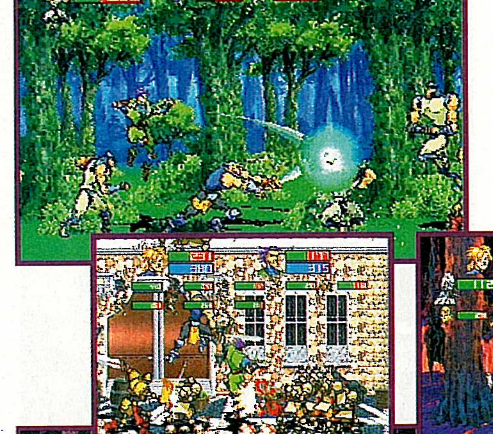






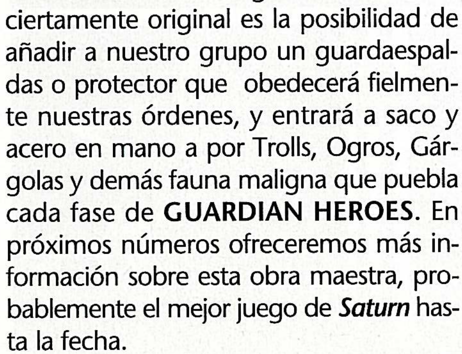




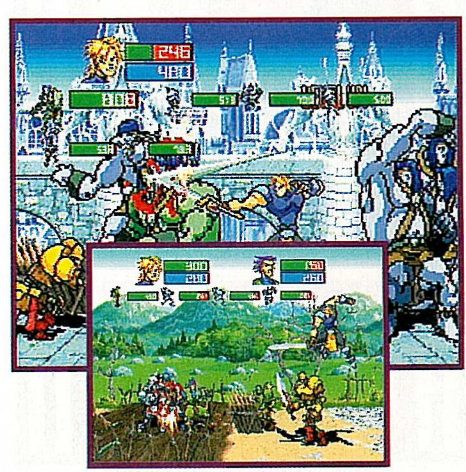


reja imbatible, sólo superada si un tercer jugador entra en juego y adopta la personalidad de cualquiera de los otros dos personajes (Nicolle y Randy), menos dotados para la lucha pero de impresionantes poderes mágicos. Conscientes de que este tipo de juegos tienden a ser bastante lineales, *Treasure* ha incluido además la posibilidad de elegir diversos caminos y opciones al final de las fases, con lo que ninguna partida resulta igual. Otro detalle ciertamente original es la posibilidad de añadir a nuestro grupo un guardaespaldas o protector que obedecerá fielmente nuestras órdenes, y entrará a saco y acero en mano a por Trolls, Ogros, Gárgolas y demás fauna maligna que puebla cada fase de **GUARDIAN HEROES**. En próximos números ofreceremos más información sobre esta obra maestra, probablemente el mejor juego de *Saturn* hasta la fecha.

NEMESIS



Como ya hiciera Sega en el fabuloso ASTAL, el uso del scaling permite alejar y acercar la pantalla de juego para dar un mayor campo de acción a los luchadores.



GUARDIAN HEROES

ながの

UNA SAGA DESMADRADA. *Humor e ingenio son las constantes de esta popular saga, que recoge ya tres entregas para Super Famicom. A Occidente sólo llegó la primera parte, llamada The Legend Of The Mystical Ninja.*

GOEMON 3

GOEMON 2

GOEMON 1

アクションゲームの決定版
ゴエモン第4弾

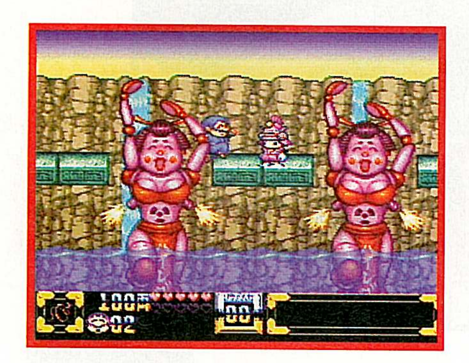
がんばれゴエモン きらきら道中 僕がダンサーになった理由

© 1995 KONAMI ALL RIGHTS

インパクトに衝撃の新事実!
いざ、惑星インパクトへ。

La mítica saga de **Konami** llega a su cuarta entrega precedida del enorme éxito cosechado en tierras niponas por los tres anteriores capítulos. No así en occidente, donde la floja aceptación del primer GAMBARE GOEMON (aquí conocido como THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA) hizo que **Konami** pasara olimpicamente de distribuir el resto de las aventuras de Goemon y Ebisumaru fuera de **Japón**. Una verdadera lástima, ya que por ello nos hemos visto privados de esta genial saga, en la que predominan el sentido del humor, una realización técnica absolutamente brillante y una jugabilidad

GAMBARE GOEMON 4

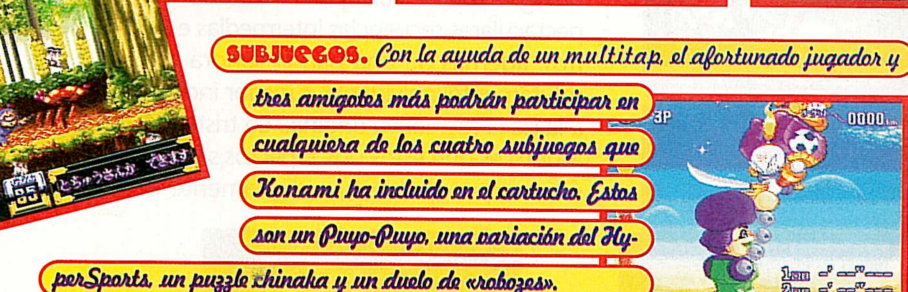












SUBJUEGOS. *Con la ayuda de un multitap, el afortunado jugador y tres amigotes más podrán participar en cualquiera de los cuatro subjuegos que Konami ha incluido en el cartucho. Estos son un Puyo-Puyo, una variación del HyperSports, un puzzle chinaka y un duelo de «roboces».*





arrolladora. A pesar de ello, muchos occidentales, armados de mucho valor y un buen diccionario, han hecho lo imposible para poder disfrutar de la segunda y tercera parte, en donde se alternan a la perfección elementos de *RPG* con fases de plataformas, e incluso duelos de «roboces» en *Modo 7*, a la usanza **Mazinger Z. GAMBARE GOEMON 4** continúa esta misma línea de juego, trasladando la acción al espacio, en el que Goemon, Ebisemaru, la bella Yae, el ninja Sasuke y el robot Impact deberán liberar cinco planetas del dominio de un siniestro personaje. Una vez más el humor es el verdadero protagonista de juego, como lo demuestra el hecho de ver a todos los







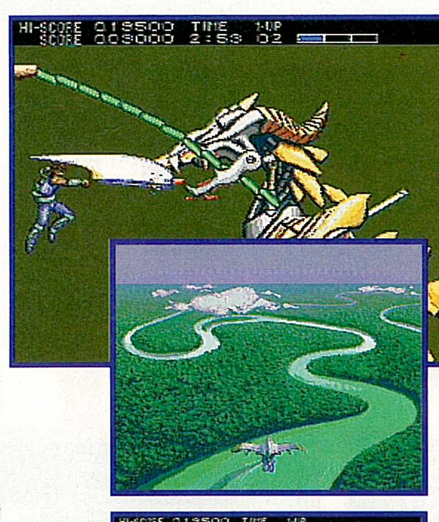
marcianos ataviados como auténticos japoneses, que los combates de robots se decidan jugando al Puyo Puyo o en la mecánica de algunas misiones, como por ejemplo hacerle la compra al verdugo del pueblo. Un auténtico desmadre, en cuya realización técnica se puede ver la mano de los mejores programadores y grafistas de **Konami**, y que jamás veremos en otro idioma que no sea el japonés.

NEMESIS

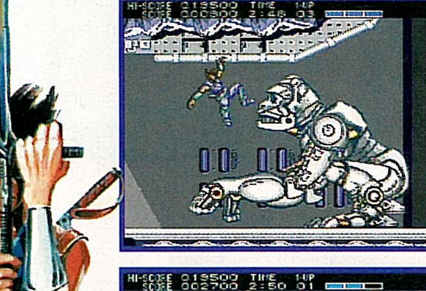


がなの







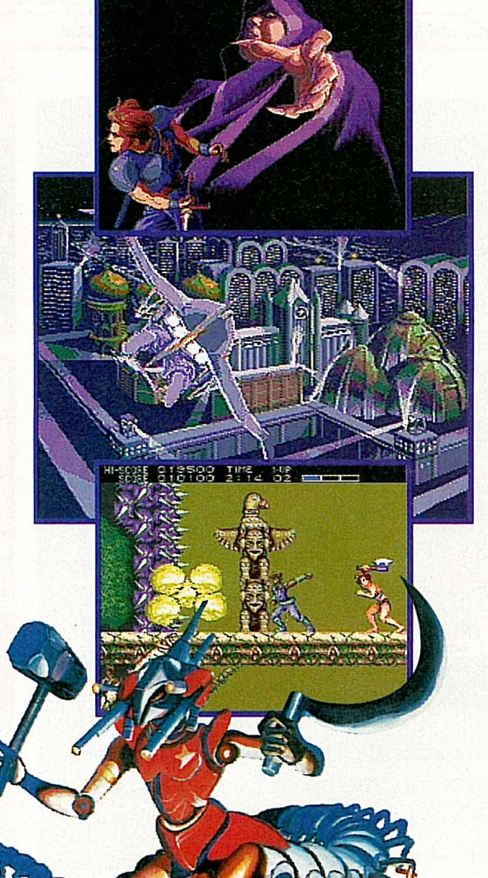


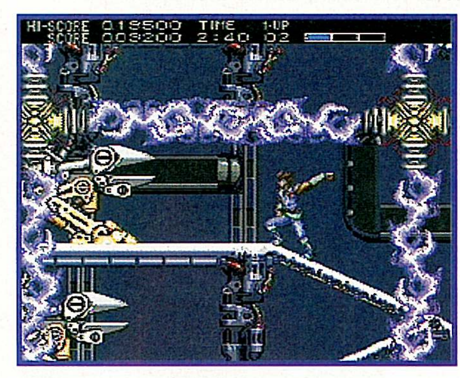
STRIDER

Además de mostraros los útimos lanzamientos en tierras niponas, nos gustaría que esta sección sirviera también para descubrir al público occidental algunos títulos de indudable interés que por una razón u otra jamás han visto la luz más allá de **Japón**. Este es el caso de la oscura y desconocida adaptación que para ***PC Engine Duo*** realizó en 1994 **Nec Avenue** de una de las recreativas más legendarias de **Capcom: STRIDER**. Inicialmente programado para ***PC Engine*** en formato tarjeta, el proyecto **STRIDER** tuvo una larga peregrinación por todas las máquinas de **Nec** (Incluyendo una versión para ***Super Grafx*** que jamás vió la luz del día) hasta llegar a la ***Duo***, en la que se utilizó la tecnología ***Arcade Card*** para introducir espectaculares secuencias intermedias e *intros,* además de una banda sonora absolutamente inolvidable, superior incluso a la de la recreativa original. Lo triste del asunto es que estos dos aspectos son los únicos que aprovechan dignamente el

















Version







CD ROM

PC ENGINE DUO

NEC AVENUE

potencial de la ***Duo*** y la ***Arcade Card***, ya que los gráficos son de un simple y puro juego de ***PC Engine***. Y encima no de los mejores, como lo demuestran el resto de conversiones realizadas por **Nec Avenue** para esta misma consola, como los magistrales OUTRUN o AFTER-BURNER II. A pesar de ello, **STRIDER** logra mantener la jugabilidad y la carga adictiva que lograron hacer famosa a la recreativa y es una auténtica joya de coleccionista para los afortunados usuarios de ***PC Engine Duo***. El vertiginoso descenso por el monte helado o el enfrentamiento contra el *mechagorila* han pasado ya a la historia de los videojuegos, y nos hacen olvidar las enormes carencias técnicas de un título que podría haber dado mucho más de sí.

NEMESIS

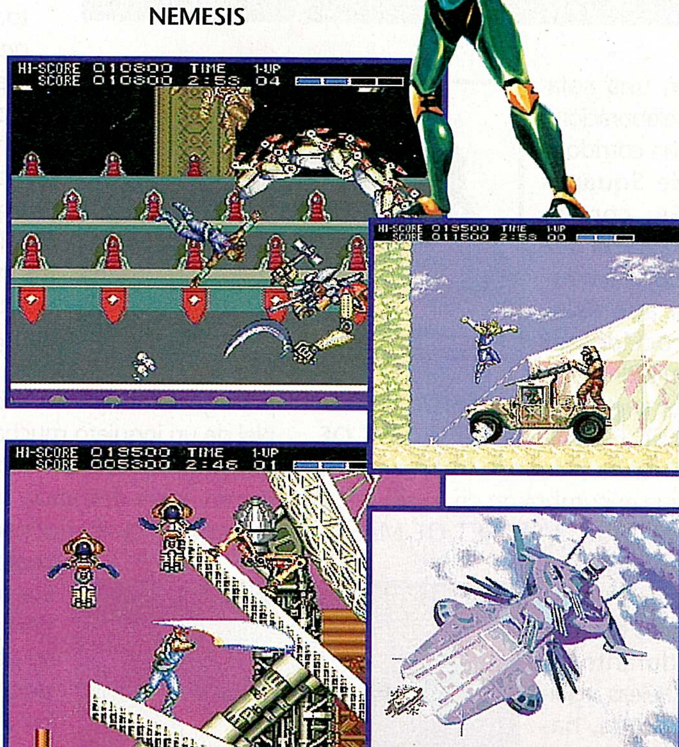


mega drive

Además de pasar a la historia como el primer cartucho en alcanzar la mítica barrera de los 8 megas, la adaptación de STRIDER para *Mega Drive* está considerada como uno de los mejores títulos programados para este sistema. ¿Los motivos? Acción sin límite, espectaculares gráficos y una jugabilidad legendaria que ha hecho granjearse la admiración tanto de los usuarios de *Mega Drive* como de los de otras consolas de videojuegos.





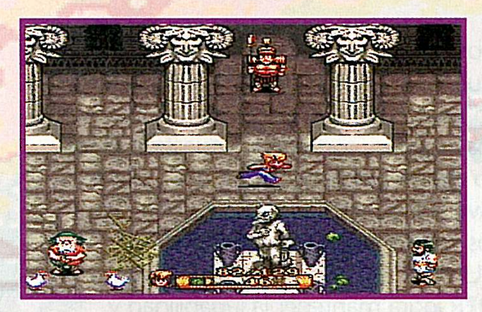






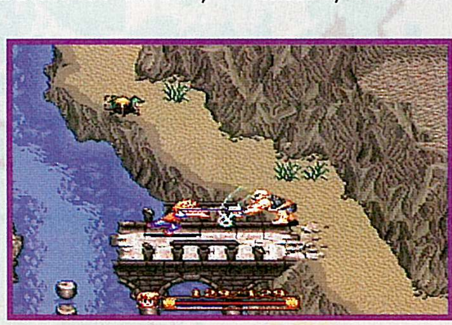
Tras una gratificante y totalmente necesaria toma de contacto con el primer *Action RPG* traducido al castellano, me estoy refiriendo a ILLUSION OF TIME de **Enix**, los usuarios de ***Super Nintendo*** se preguntaban cuál sería el siguiente gran título con que **Nintendo España** iba a saciar su sed de grandes aventuras. Los míticos nombres que entraron en dura pugna por conquistar el mercado nacional resonaban con majestuosidad y estrépito en los largos corredores del videojuego contemporáneo. Nombres tan ilustres como EARTHBOUND, CHRONO TRIGGER y el juego que se alzó con la victoria y que se convierte en el claro protagonista de este artículo, **SECRET OF EVERMORE**. Todo el diseño, creación, grafismo, por resumirlo en una sola palabra, elaboración, de **SOE** ha corrido a cargo de **Squaresoft USA**, convirtiéndose en el segundo juego producido por esta delegación occidental tras el limitado, aunque encantador, FINAL FANTASY MYSTIC QUEST. El desarrollo de **SECRET OF EVERMORE** ha heredado totalmente las pautas que encumbraron en su día a SEIKEN DENSETSU 2/SECRET OF MANA, tanto en el esquema de juego como en las acciones del personaje durante las batallas. Peleas a golpe de espada, hacha, puñal o matasuegras (SOULBLAZER, ILLUSION OF TIME o SOM) en vez de establecer los clásicos turnos de ataque y/o defensa para entablar enfrentamientos contra el enemigo (EARTHBOUND, FINAL FANTASY IV,V o VI, CHRONO TRIGGER, ROMANCING SaGa...). Otro de los elementos heredado de SOM es el menú de anillos, a través del cual podremos acceder a todas las selecciones de armamento, hechizos (ejem) y equipamiento sin olvidarnos del editor de pantalla.

SECRET OF EVERMORE





El argumento de **SECRET OF EVERMORE** nos traslada a una pequeña ciudad llamada Podunk, y nos convierte en protagonistas de esta bella historia en la piel de un inquieto muchacho y su perro, que por culpa de un veloz felino se introducen, para desgracia suya y alborozo nuestro, en la abandonada mansión del profesor Ruffleberg. Los avatares del destino y un sospechoso personaje con aspecto de científico en ayunas te introducen a ti y a tu inseparable mascota en el mítico mundo de Evermore, un sor-





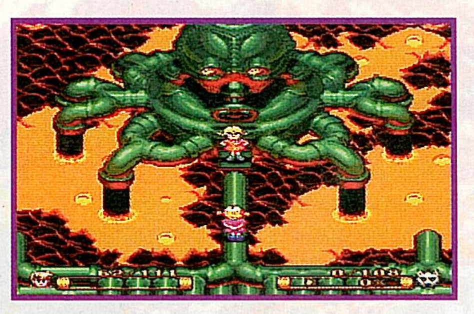




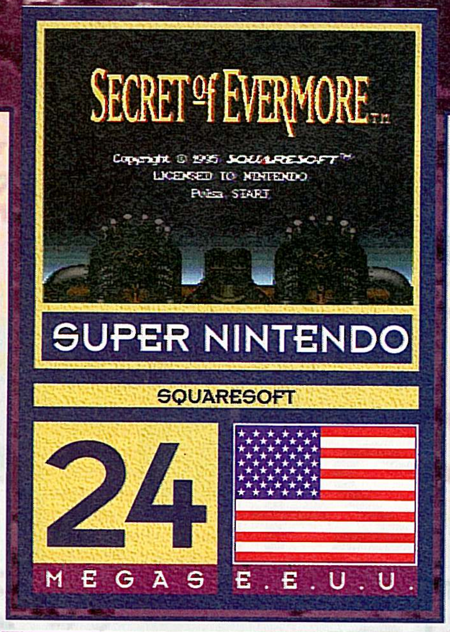










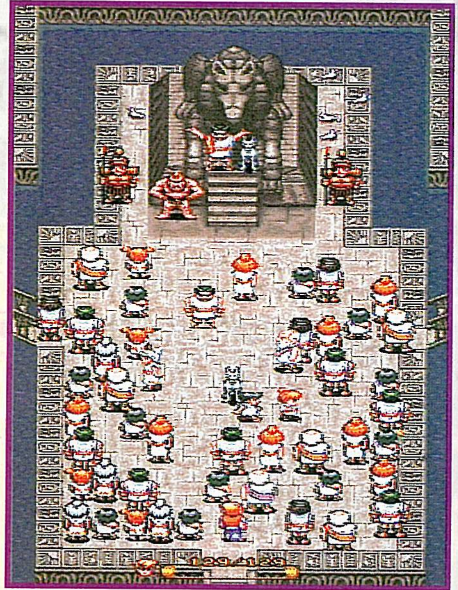


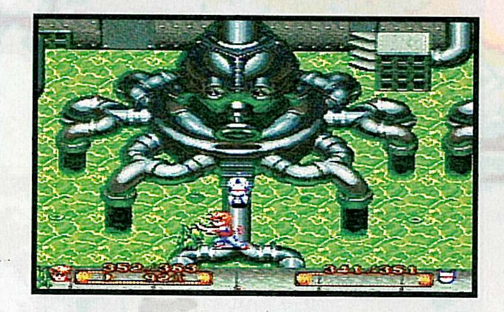
FINAL FANTASY MYSTIC





Este fue el primer juego elaborado íntegramente por Squaresoft USA. Debutó en el lejano año 1992, y contaba con tan solo 8 megas de memoria, pero aún así se convirtió en uno de los clásicos del género.

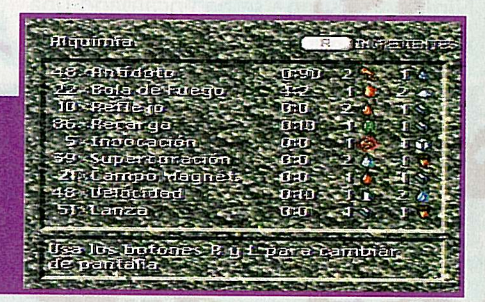






ALQUIMIA

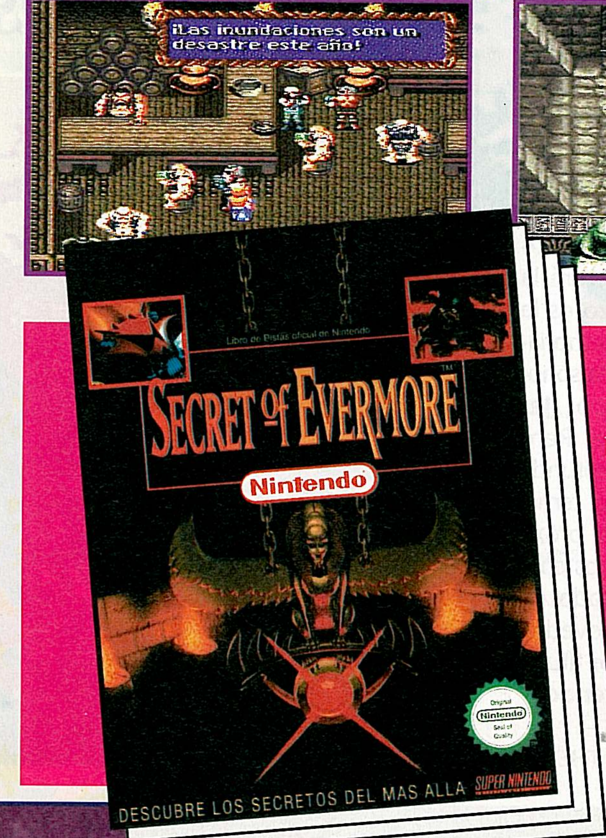
Mezclando los 24 ingredientes de SOE obtendremos los 34 hechizos posibles que nos proporcionan las fórmulas de los alquimistas.











EL LIBRO

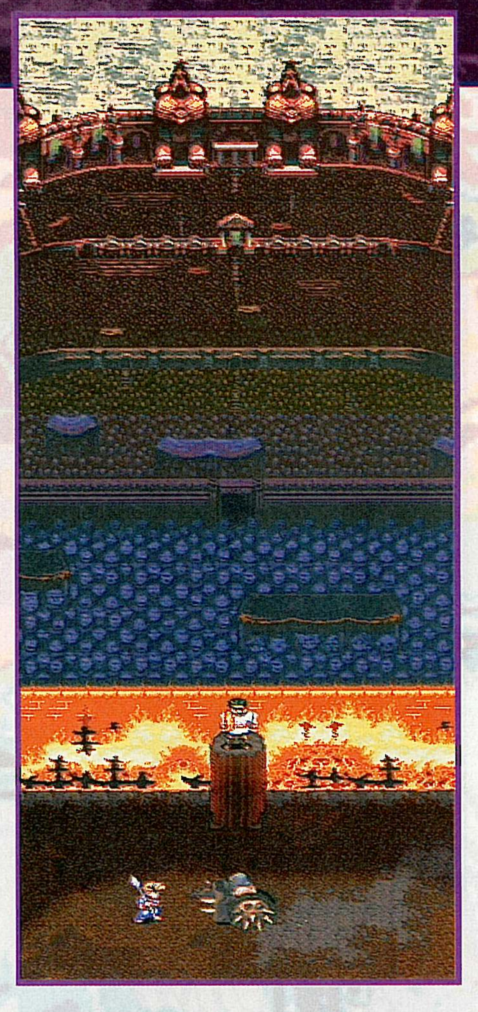
Un espléndido manual de instrucciones/libro de pistas de 72 páginas acompañará a SECRET OF EVERMORE, el segundo *Action RPG* traducido por Nintendo España.

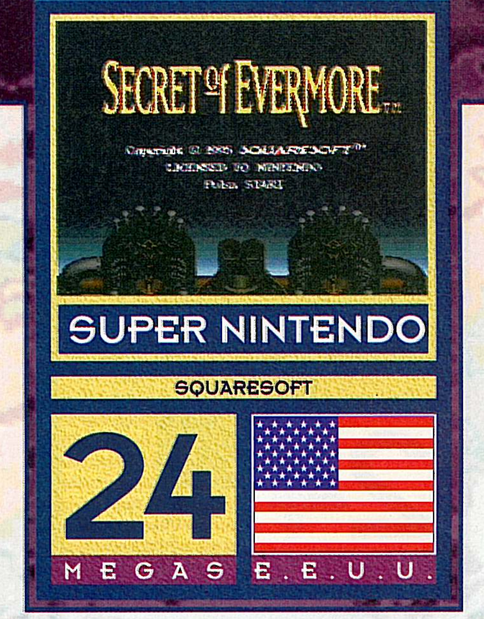




prendente macroclima creado gracias a la fecunda imaginación de cuatro afables personajes que más adelante os ayudarán en el sano propósito de volver a vuestra tranquila ciudad natal. Evermore está formado por cuatro gigantescos submundos ambientados en diferentes y distantes épocas, Prehistoria, Antigua, Gótica y Omnitopia. En ellos os aguardan todo tipo de sorpresas, situaciones límite y enemigos de todos los gustos y tamaños. Los programadores de **Square** han puesto especial énfasis en crear un gigantesco mapeado que os mantendrá unidos a vuestra consola durante muchos días. Por su parte, **Nintendo España** se ha encargado una vez más de adornar este gran evento lúdico con una perfecta traducción al castellano y un formato muy especial, que incluye el *package* de las grandes ocasiones y un completo manual de instrucciones/libro de pistas a todo color de 72 páginas. Otro de los puntos fuertes de este cartucho de 24 megas que verá la luz en Marzo es la impecable y embriagadora banda sonora creada por **Jeremy Soule**. Pero no quiero profundizar más en el tema, porque en el próximo número os contaré muchas más cosas del esperado *Action RPG* de **Square** y alguna novedad más relacionada con los próximos títulos traducidos al castellano por **Nintendo**.

THE ELF









SECRET OF EVERMORE

El próximo juego que Nintendo España traducirá al castellano será el esperadísimo SUPER MARIO RPG.



ENEMIGOS FINALES





Aquí tenéis una pequeña muestra de los Final Bosses que podréis hallar en SECRET OF EVERMORE. Los programadores de Squaresoft han logrado comprimir en 24 megas la nada despreciable cifra de 4 enemigos principales, 45 enemigos secundarios y 20 Final Bosses como los que veis aquí.



DESTINADO A DARTE MIEDO



D ES UN JUEGO PELIGROSO. TE MORIRÁS POR TENERLO.

8.3.96







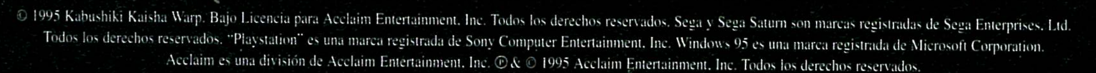






P.

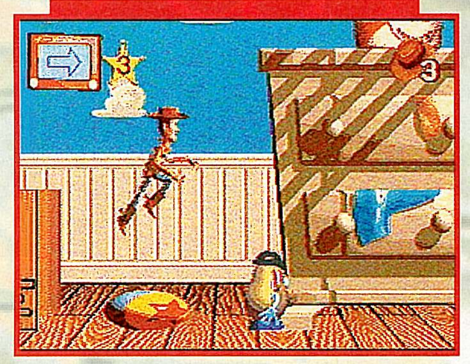




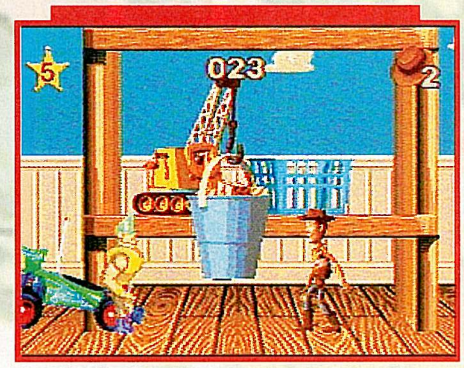




FASE 1



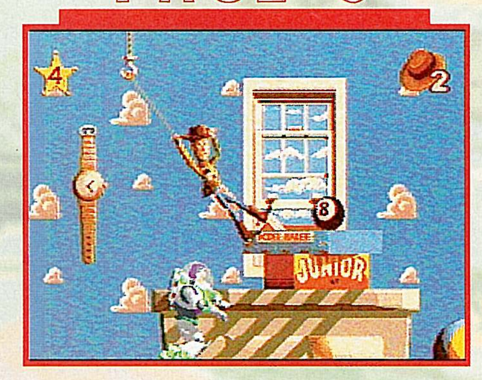
FASE 2



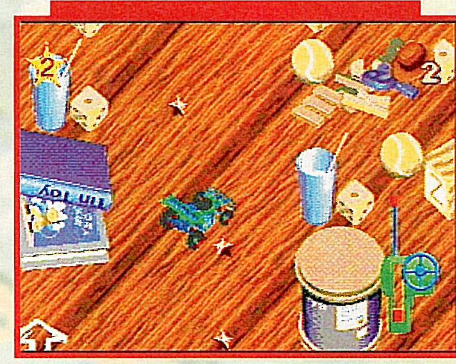
Gracias a la poderosa acción del marketing, los juguetes que aparecen en el film han causado furor en U.S.A. Como Mister Potato, que no vendía nada desde los 60.

La gran virtud de este juego estriba en la variedad de sus fases, que son completamente distintas entre sí. Con tanto para elegir seguro que gustará a todo tipo de usuarios .

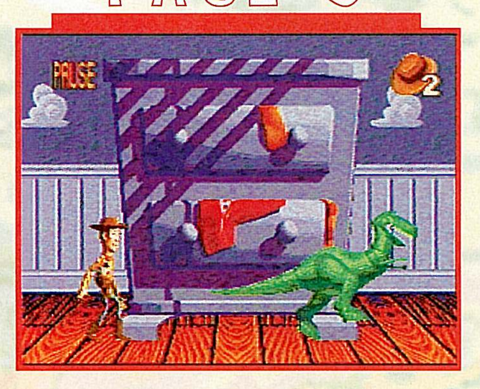
FASE 3



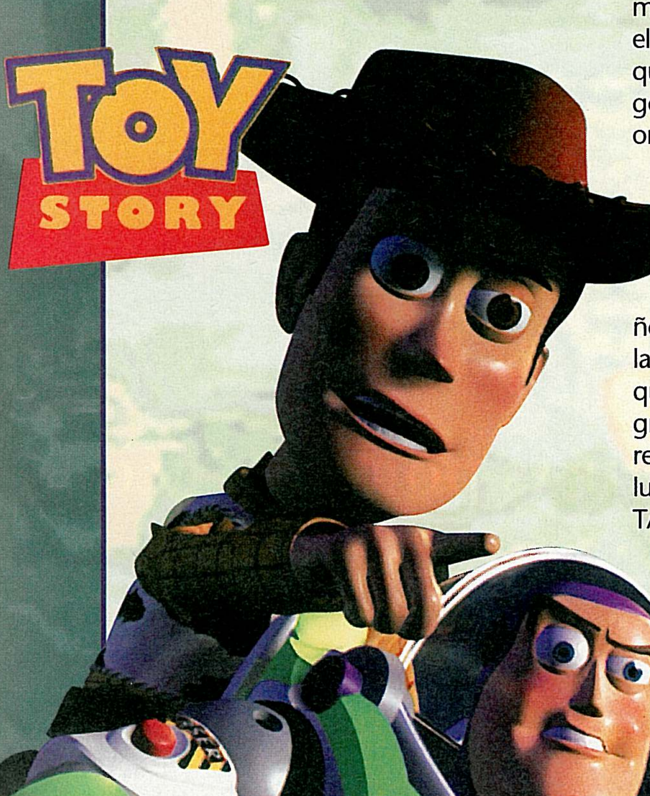
FASE 4



FASE 5

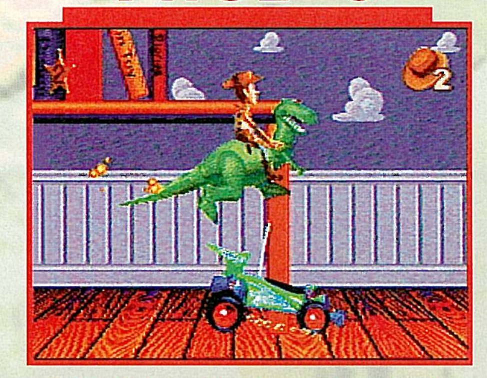


TOY STORY



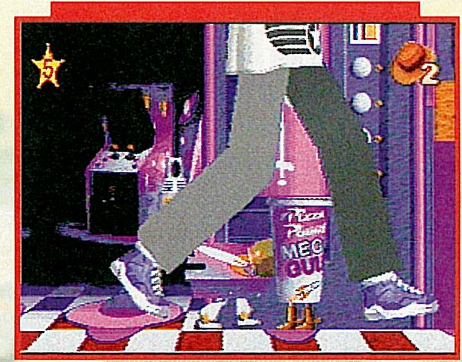
Pixar es una de las compañías dedicadas a la animación por ordenador más famosas del mundo. Su trabajo ha sido premiado en varias ocasiones con los **Oscar** de la academia. El cerebro central de esta portentosa compañía es **John Lasseter**, que empezó como animador en **Disney**. **TOY STORY** es el regreso de esta hombre a los estudios que le vieron nacer, y consiste en un largometraje generado integramente por ordenador, con argumento similar al de cualquier película de dibujos animados. Su protagonista es Woody, un muñeco *cowboy* cuya misión sera proteger a su amigo Buzz Lightyear de las zarpas del niño de la casa. La película ha sido una de las sorpresas cinematográficas del 96, lo que gracias a un eficaz *marketing* ha logrado que los juguetes que en ella aparecían triplicaran sus ventas. Incluso artilugios pasados de moda como MR POTATO o ETCH-A-SKETCH han vendido lo impensable. Nacido de la colaboración entre **Traveller´s Tales** y **Pixar**, estamos ante uno de los juegos más espectaculares en la historia de ***Mega Drive***. Sus gráficos, creados por los mismos que se han encargado de su realización para la pantalla grande,

FASE 6



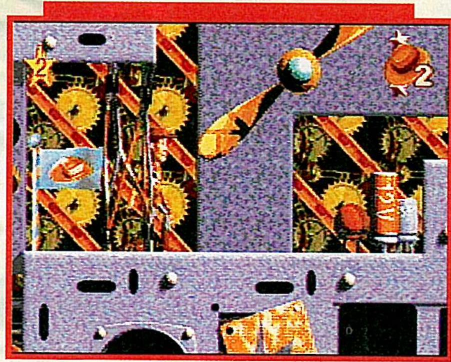
El trabajo realizado por Traveller´s Tales y los genios de Pixar se nota en cada una de las increíbles y, en ocasiones, mastodónticas animaciones de este gran juego.

FASE 7

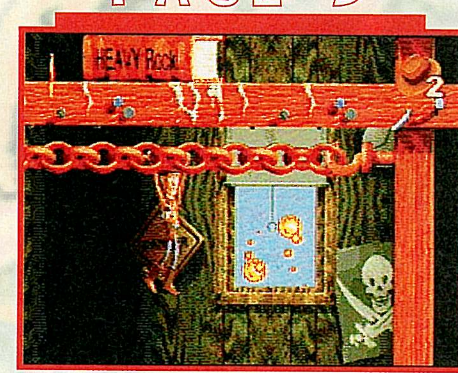




FASE 8



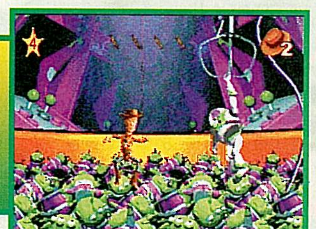
FASE 9



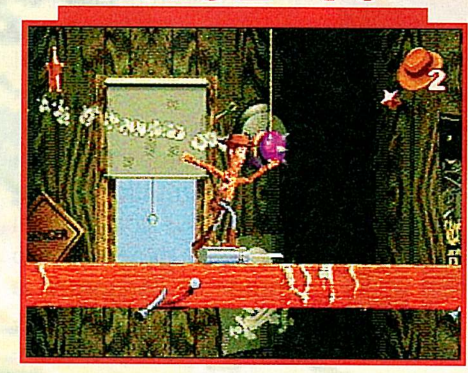
Enemigos

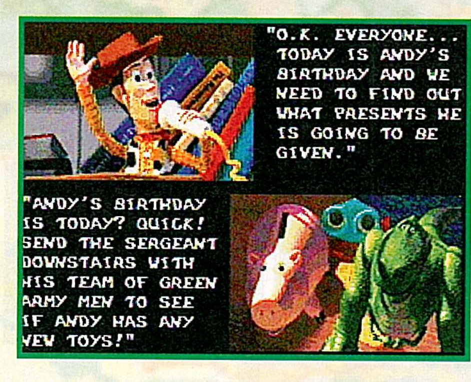


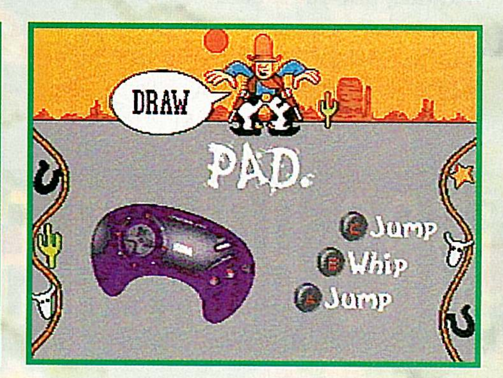




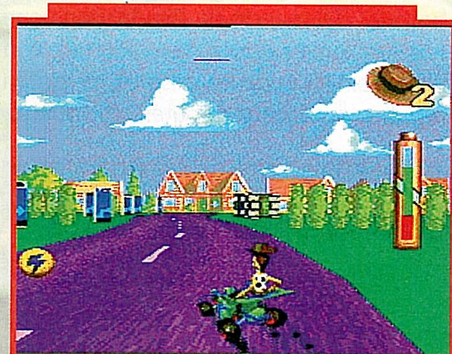
FASE 10



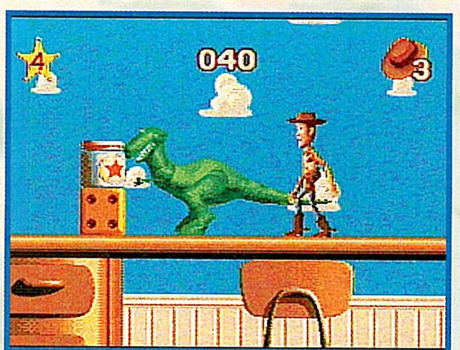




FASE 11



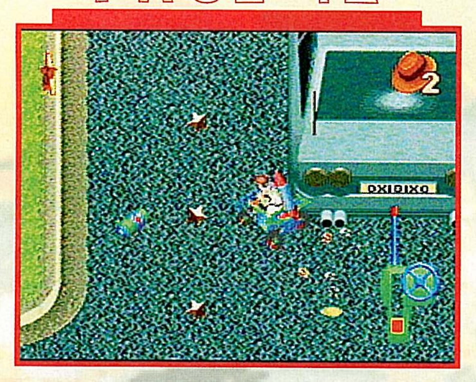
El buen hacer de los programadores ha logrado fases tan impresionantes como la llamada DAY-TOY-NA. Aquí podremos observar el scaling que no vimos en el OUT RUN de MD.



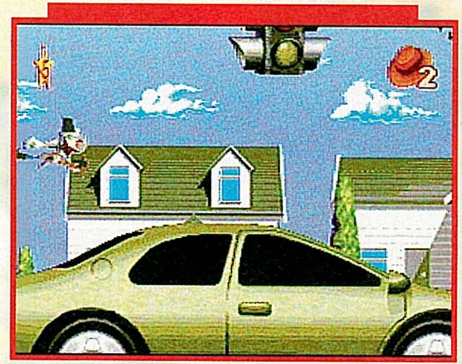
están completamente renderizados, y superan en algunos aspectos a otras producciones del estilo. El resto se mueve en un impecable 3D. Aparte de este virtuosismo técnico, hay que sumar sus catorce fases. En ellas hay cabida para todos los géneros, desde plataformas a laberintos tipo **DOOM** y carreras de coches. Un juego que demuestra lo que pueden hacer los 16 *bits*.

THE PUNISHER

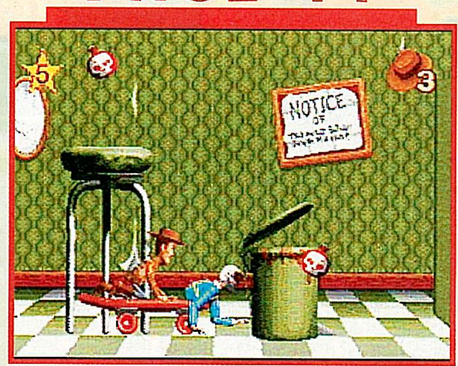
FASE 12

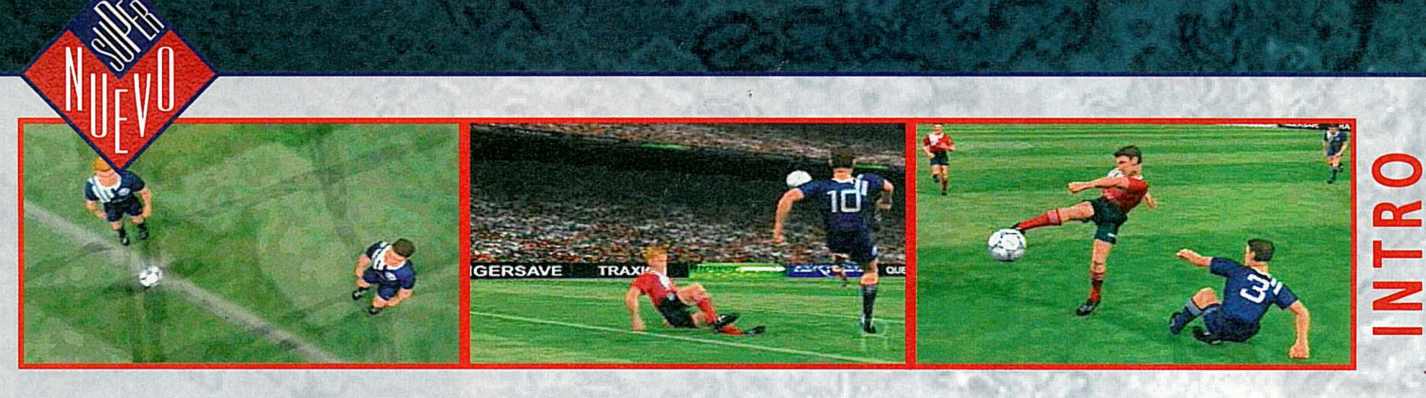


FASE 13



FASE 14



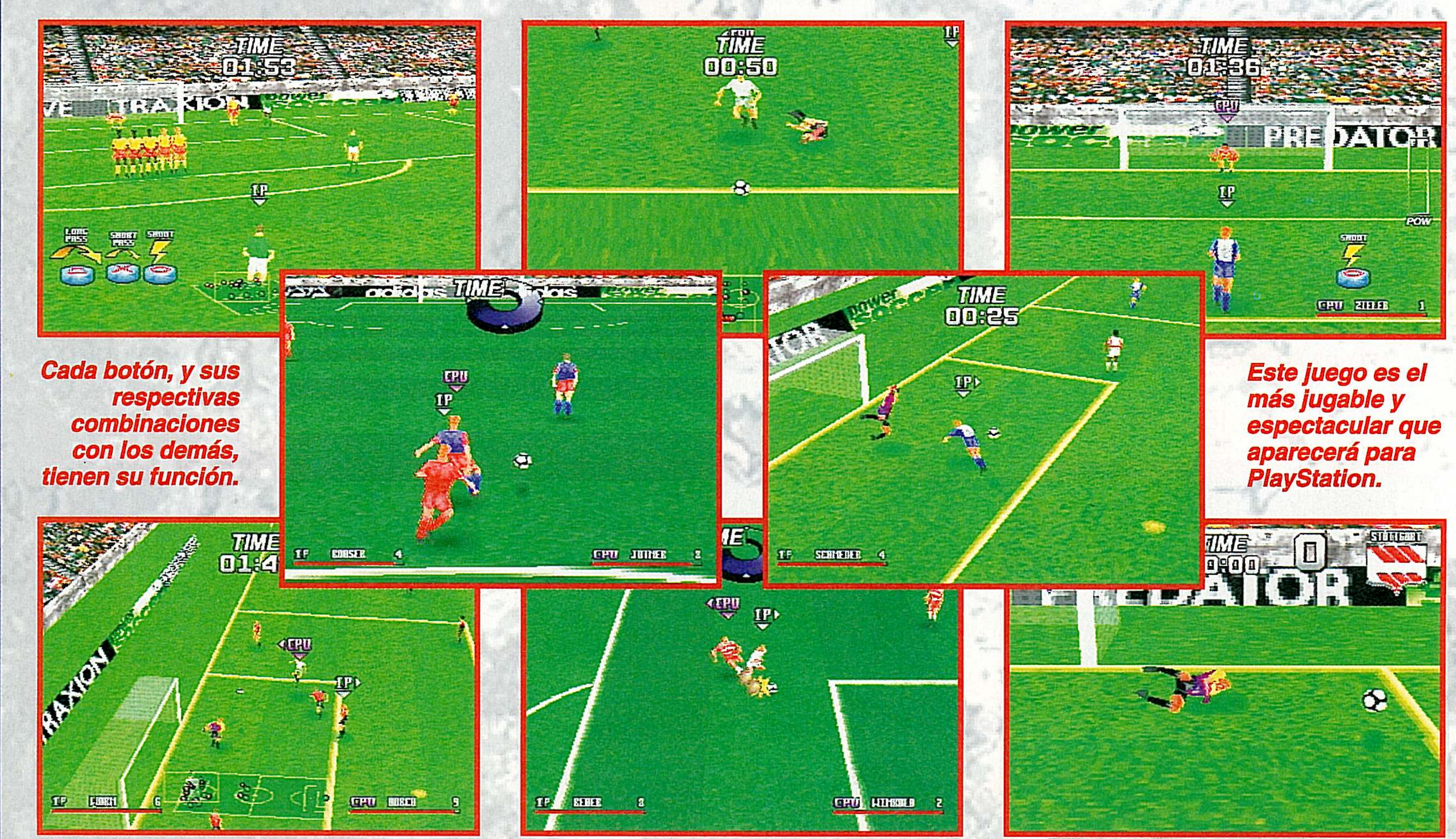


INTRO

El fútbol es el deporte de moda para *PSX* en los últimos meses. A la aparición de STRIKER, FIFA'96 VIRTUAL STADIUM SOCCER y GOAL STORM hay que añadir la inminente llegada a nuestro mercado de **ADIDAS POWER SOCCER**. Este título viene avalado por la poderosa marca deportiva **Adidas**, que ya ha colaborado en programas como DALEY THOMPSON´S OLYMPIC CHALLENGE (*Amiga*), GOAL (*Amiga* y *PC*), o la versión para *Mega CD* de FIFA INTERNATIONAL SOCCER. En esta ocasión, el logotipo de la mencionada empresa está presente en las vallas publicitarias de los estadios, y en una serie vídeos que aparecen durante los diferentes menús del juego. La *intro* es una de las mejores incluidas tanto en los simuladores deportivos como en el resto de géneros. Pero donde se encuentra la principal virtud de este programa es en la impresionante gama de posibilidades que ofrece sobre el terreno de juego. Cada uno de los botones del mando de *PlayStation* tiene una función específica, pero además, con la combinación de los mismos, se logran regates, patadas y remates adicionales.

ADIDAS POWER SOCCER

PlayStation



Cada botón, y sus respectivas combinaciones con los demás, tienen su función.

Este juego es el más jugable y espectacular que aparecerá para PlayStation.



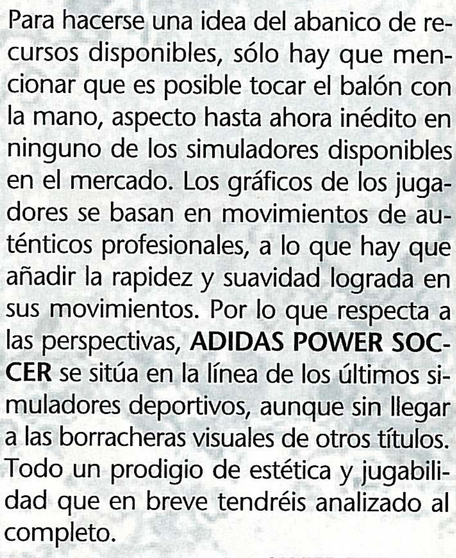
Nieve

En la línea de los últimos fenómenos meteorológicos que sacuden nuestro país, es posible jugar con nieve.

Control



Existe una especie de modo tutorial que permite descubrir muchos de los secretos de este juego.



Para hacerse una idea del abanico de recursos disponibles, sólo hay que mencionar que es posible tocar el balón con la mano, aspecto hasta ahora inédito en ninguno de los simuladores disponibles en el mercado. Los gráficos de los jugadores se basan en movimientos de auténticos profesionales, a lo que hay que añadir la rapidez y suavidad lograda en sus movimientos. Por lo que respecta a las perspectivas, **ADIDAS POWER SOCCER** se sitúa en la línea de los últimos simuladores deportivos, aunque sin llegar a las borracheras visuales de otros títulos. Todo un prodigio de estética y jugabilidad que en breve tendréis analizado al completo.

JAVIER ITURRIOZ



Tenemos un montón de posibilidades de ataque y de defensa.

Los barridos por detrás y demás entradas ilegales son realmente estremecedoras.







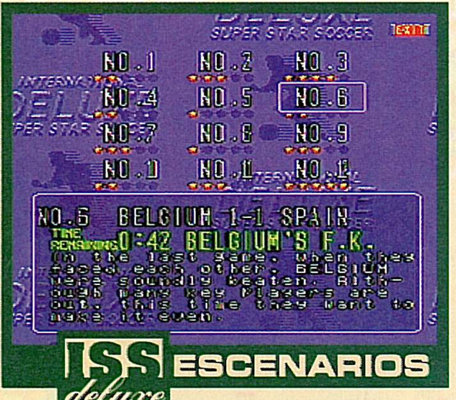




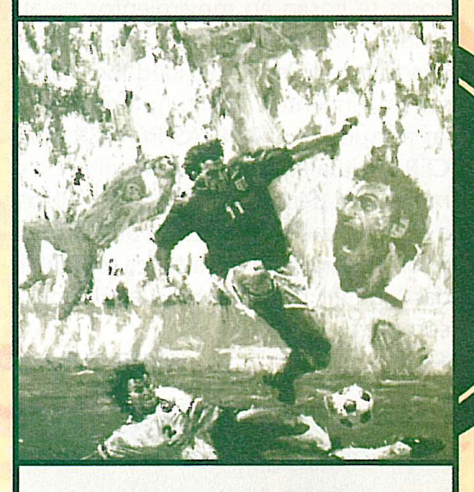
I.S.S. DE LUXE

Hace unos meses corrió por esta redacción el rumor de que **Konami** no volvería a programar para ***Mega Drive*** y que dedicaría sus esfuerzos a ***SNES*** y, sobre todo, a la nueva generación de consolas. La escasez progresiva de títulos para los 16 *bits* de **Sega** hizo que ese rumor, en un principio infundado, fuera cobrando algo de crédito. Por suerte para los usuarios de ***Mega Drive***, la llegada de **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE** echa por tierra cualquier tipo de dudas y nos ofrece la oportunidad de disfrutar, según la crítica mundial, del mejor juego de fútbol que ha tenido ***SNES*** en toda su historia. Aunque esta primera versión para ***Mega Drive*** aún se encuentra en pleno proceso de elaboración, **Konami** ha vuelto a dar una lección magistral de programación reproduciendo con total fidelidad el modelo original. Animación de lujo en los jugadores, gran tamaño de los *sprites*, velocidad de juego ideal, *scroll* perfecto de pantalla y otros excelentes detalles técnicos





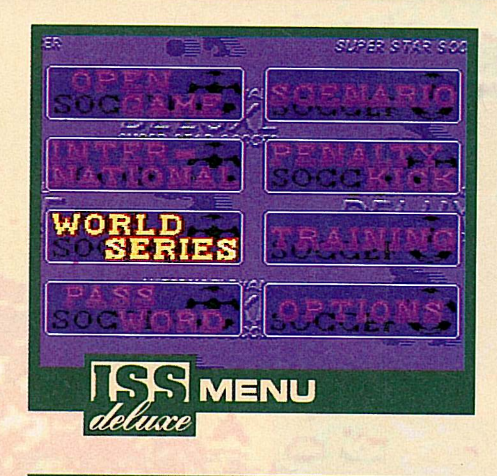








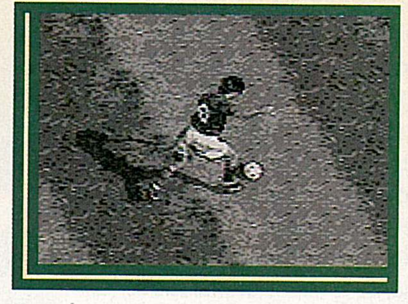


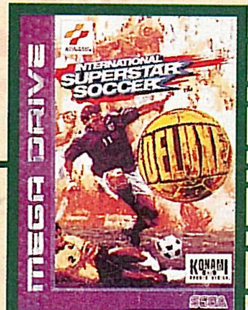












Este es el aspecto que presentará la carátula del juego cuando llegue a todas nuestras tiendas. Como podéis observar, los parecidos con la de *Super Nintendo* son patentes.

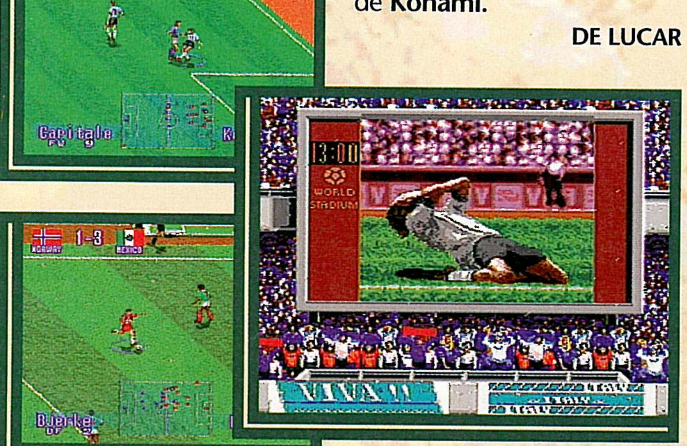
son algunas de las virtudes que atesora este gran simulador futbolístico. A la brillante realización hay que añadir varios torneos, modos de juego para uno o más jugadores, diferentes tipos de terreno, condiciones climatológicas diversas y un amplio abanico de posibilidades en el campo de la estrategia y las tácticas. Sin temor alguno a caer en exageraciones, **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE** puede convertirse en el número uno indiscutible del panorama futbolístico en ***Mega Drive***. En próximos números podréis conocer más de este nuevo éxito de **Konami**.

DE LUCAR

















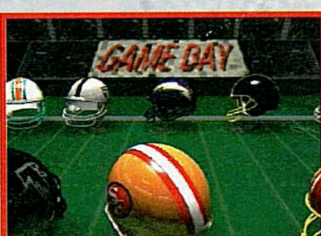
NFL GAME DAY

Sony ha decidido lanzar al mercado una serie de programas deportivos para su consola de 32 *bits*. Los juegos que abren esta prometedora saga tienen un innegable sabor americano. Entre ellos se ha elegido el fútbol americano, dentro del cual ***PlayStation*** ya cuenta con NFL QUARTERBACK CLUB´96 de **Acclaim**. La puesta en escena, con una *intro* en la que aparecen los cascos de los diferentes equipos, es sólo un anticipo de lo que nos espera en este compacto. La perfecta definición de los jugadores, mediante gráficos digitalizados, es una de sus características más destacadas. Además, la insólita reproducción tanto de las superficies de juego como de los estadios es una de las más logradas en su género. Las variedad de opciones también está presente, incluyendo la posibilidad de traspasos entre equipos. Aunque el compacto no ofrece novedades reseñables con respecto a los títulos clásicos para ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***, se trata de uno de los más espectaculares en el mundo del futbol americano que han aparecido para cualquiera de las consolas existentes.

JAVIER ITURRIOZ

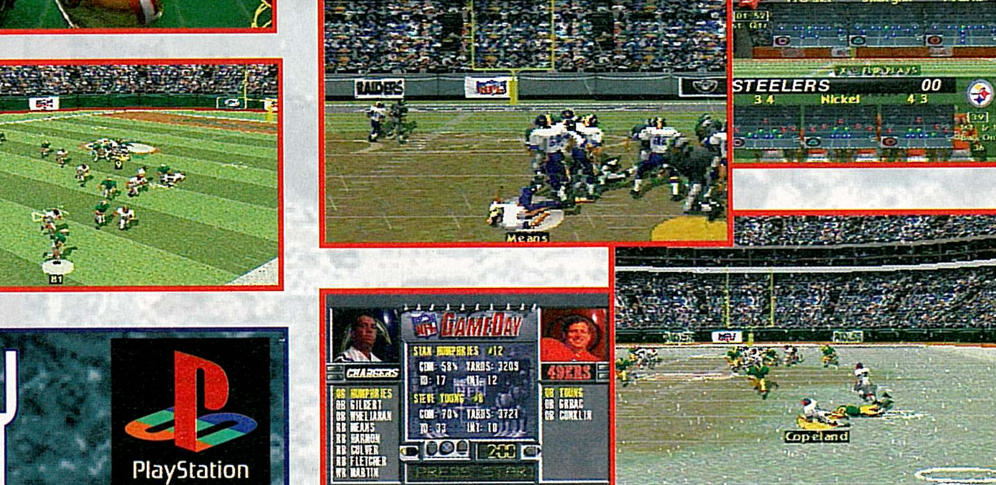


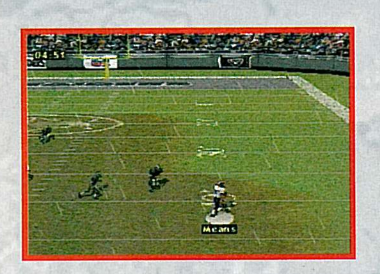




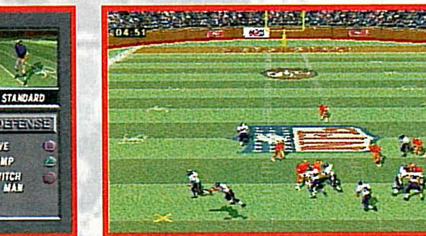


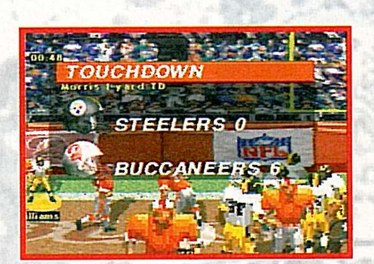
Sorprende la definición de los jugadores y la calidad de los escenarios.

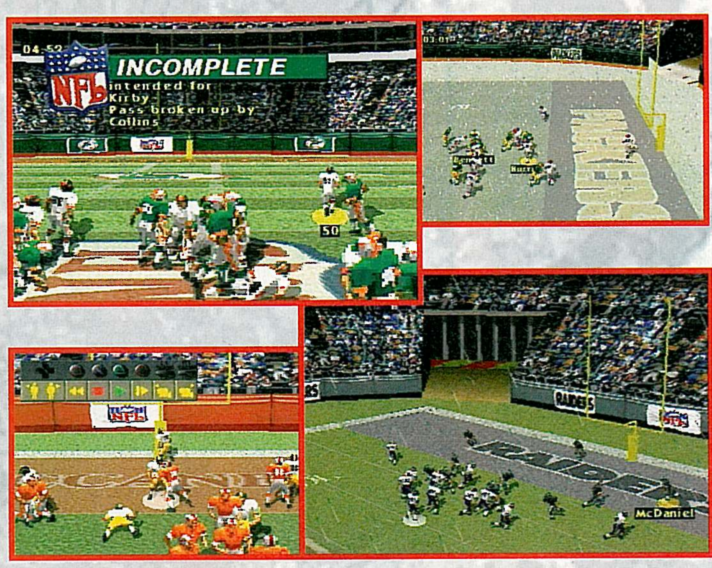














La nueva serie de Sony, en el género deportivo, se inicia con las disciplinas más populares en Estados Unidos. NFL GAME DAY es sólo un primer ejemplo.





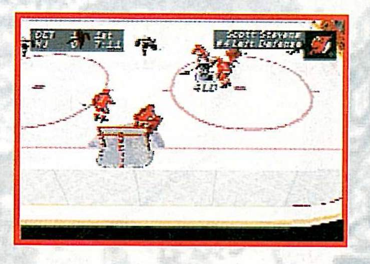


La rapidez es uno de los principales atributos del compacto de Sony.





NHL FACE OFF es el primer simulador de hockey sobre hielo para PlayStation. Seguro que no será el último.

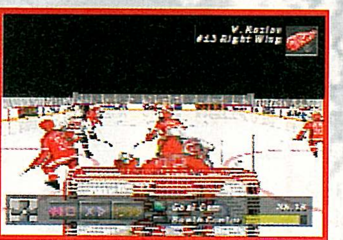








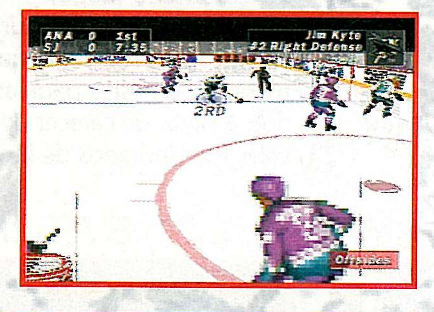








Es posible seguir el juego desde cuatro perspectivas diferentes. Sin embargo, el apartado gráfico no es el aspecto que más destaca en el programa.







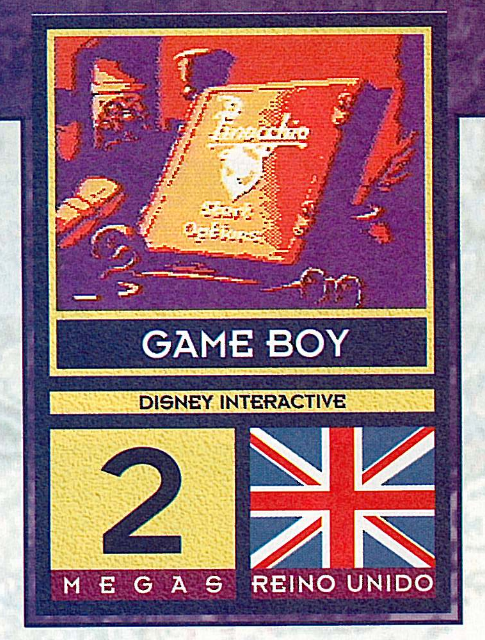
NHL FACE OFF es otro de los componentes de la nueva serie deportiva de la división americana de **Sony**. Como primer simulador de hockey sobre hielo para ***PlayStation*** su lanzamiento constituye un paso más para lograr completar el catálogo deportivo de esta consola. De esta forma se cubre uno de los vacíos, que ya fue cubierto para ***Saturn*** hace un par de meses, con NHL ALL-STAR HOCKEY. A pesar de incluir varias perspectivas, la principal virtud del nuevo compacto no se basa en la calidad gráfica. Su cualidad más destacada es la rapidez con la que se desplazan los jugadores, uno de los aspectos en que últimamente había sido más descuidado. Hay que reseñar la licencia de la **NHL**, lo que permite incluir tanto a equipos como a jugadores reales. Sin que exista a la vista ningún otro simulador de esta disciplina deportiva para los 32 *bits* de **Sony**, estamos ante una primera aproximación que recoge los aspectos tradicionales de uno de los clásicos géneros para otros sistemas.

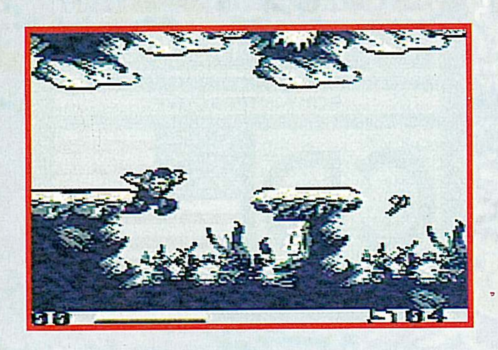
JAVIER ITURRIOZ

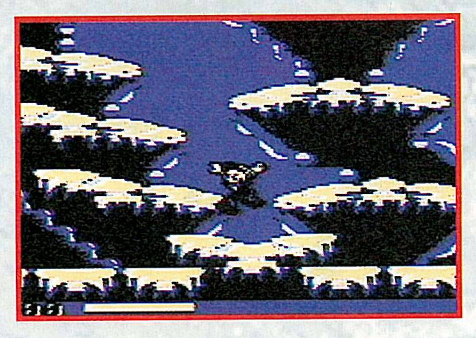
SUPER NUEVO



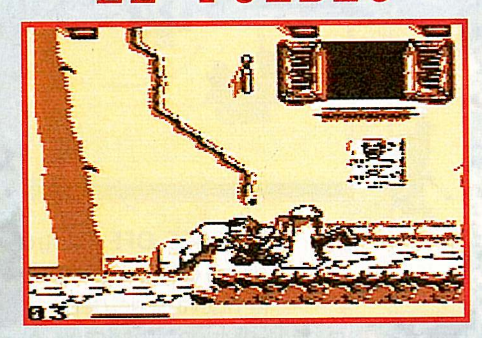








EL PUEBLO

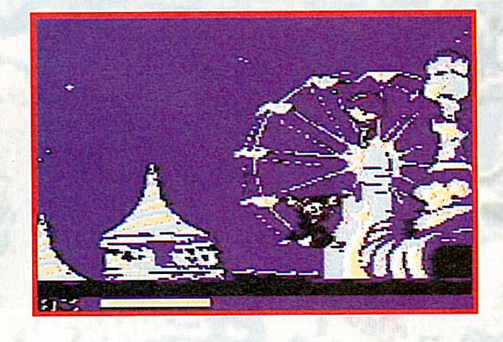


LA FAROLA





EL PARQUE



PINOCCHIO

INTRO

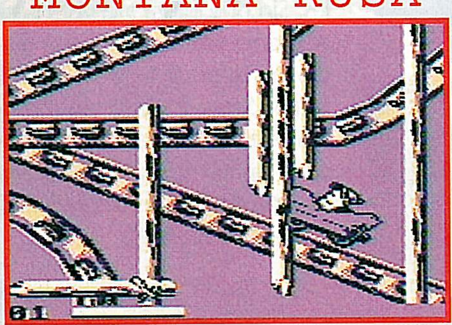


La misma intro de Super Nintendo aparece en la portátil japonesa.

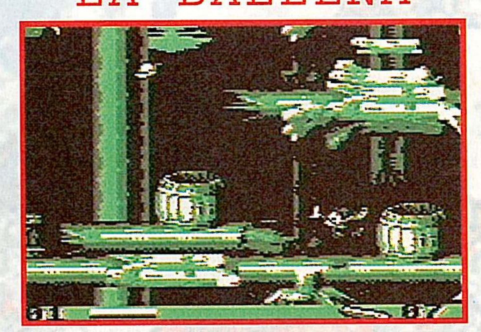
Por suerte para los usuarios de ***Game Boy***, las principales compañías desarrolladoras de *software* todavía no se han olvidado de la portátil de **Nintendo.** Una de estas compañías es **Virgin,** que en colaboración con **Disney Interactive** nos proporcionará en las próximas fechas la versión ***Game Boy*** del clásico de **Disney PINOCCHIO.** En esta primera toma de contacto que hemos tenido con dicho juego, observamos una gran similitud con la versión ***Super Nintendo***, que apareció comentado en estas páginas el mes anterior. A pesar de carecer de dos de los niveles más logrados de la versión 16 *bits* (el banco de peces y el teatro), el apartado gráfico ha sido tratado con la mayor exquisitez posible, conformando unos decorados que, a falta de colorido, derrochan imaginación por los cuatro costados. En esta versión *beta* que tenemos a nuestra disposición, la opción ***Super Game Boy*** todavía no se ve contemplada, aunque esperemos que, como ya ocurrió con ALADDIN, la versión final si cuente con este detalle, algo que a buen seguro le hará subir varios enteros. El mes que viene, casi con toda seguridad, nuestras dudas se verán despejadas, así que, a esperar.

J.C. MAYERICK

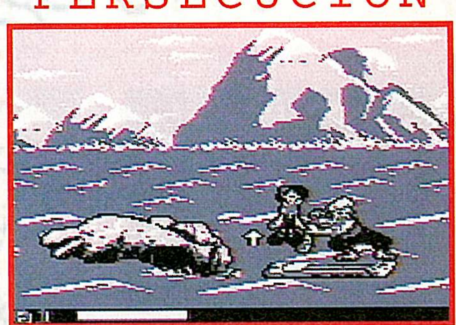
MONTANA RUSA



LA BALLENA



PERSECUCION




PHILOSOMA
フィロソマ

¿A QUE SUENA TU ORDENADOR?



Sé sincero, si tu máquina no te suena bien es que algo falla... y tú sabes lo que es. Para arreglarlo, ponle una buena tarjeta de sonido y verás que cambio. En el número de marzo de SUPER PC te informamos sobre los últimos modelos, lo que te ofrecen y cuánto cuestan. Para que lo entiendas alto y claro.

Y ADEMAS

CON EL NUMERO DE MARZO REGALO DE UN DISQUETE CON EL PROGRAMA 4DOS Y UN CD-ROM CON LOS MEJORES PROGRAMAS DE SHAREWARE DEL MOMENTO



super PC

LA INFORMATICA AL ALCANCE DE TODOS

Una publicación de Ediciones Mensuales/Grupo Zeta 


LA MAGNIFICA AMBIENTACION AUDIOVISUAL JUNTO CON LOS CONSTANTES CAMBIOS DE CAMARA CONVIERTEN A D EN UNA PELICULA INTERACTIVA QUE MANTIENE LA TENSION HASTA EL FINAL.
ESTE TITULO ES LA GRAN SORPRESA DE CAPCOM PARA 1996. A PESAR DE QUE AUN NO SE HA DESVELADO LA INCOGNITA, EL JUEGO PROMETE SER UNA DE LOS LANZAMIENTOS ESTRELLA PARA PLAYSTATION Y TAMBIEN DE LOS MAS ESPERADOS.
RESIDENT EVIL
ESPECIAL
JUEGOS para NO DORMIR
ALONE IN THE DARK
Por: El Conde Dreamer
QUIEN NO HA SENTIDO COMO SE LE PONIA LA PIEL DE GALLINA CONTEMPLANDO CUALQUIERA DE LAS ENTREGAS DE ALIEN. AHORA PODREIS DISFRUTARLAS TANTO EN PLAYSTATION COMO EN SATURN.
ALONE IN THE DARK SE HA INSTAURADO COMO TODO UN CLASICO. TRIUNFA EN LAS CONSOLAS DE 32 BITS CON UNA VERSION PLENA DE TEXTURAS Y UNOS EFECTOS SONOROS DE CINE.

"QUE NO ESTA MUERTO...

CLOCK TOWER



RESIDENT EVIL

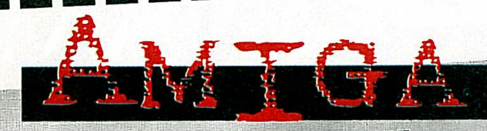


JACK IS BACK



HEMOS INTENTADO INCLUIR LOS TITULOS MAS REPRESENTATIVOS DEL GENERO, AUN ASI, ALGUNOS SE QUEDARON EN EL CAMINO MUY A PESAR NUESTRO. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE NO TODOS LOS JUEGOS HAN TRATADO ESTE GENERO DE IGUAL MANERA. UNOS, SIMPLEMENTE, HAN TOMADO CIERTOS ELEMENTOS DE PELICULAS U OBRAS CLASICAS DE TERROR. OTROS HAN CONSEGUIDO METER EL MIEDO EN EL CUERPO A MAS DE UN USUARIO. ENTRE ESTOS ULTIMOS PARTEN CON CLARA VENTAJA LOS JUEGOS PARA CONSOLAS DE 32 BITS.

CLASICOS DE AMIGA



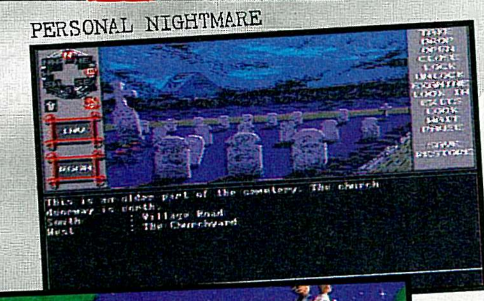
ELVIRA

Este formato ha contado con un extenso catálogo de títulos terroríficos. WEIRD DREAMS destaca por ser la recreación de una pesadilla, y nunca mejor dicho. Dentro de los clásicos, la saga de ELVIRA tiene imágenes realmente impactantes, sobre todo si pensamos en la época en la que fueron creados. También nos hemos encontrado con tídtulos basados en películas como NIGHT BREED, DRACULA FRIGHT NIGHT o las dos entregas de IT CAME FROM THE DESERT de la compañía **Cinemaware**. Otros juegos que pueden suscitar el interés de los coleccionistas y «amigueros» incondicionales son SKRULL, WAXWORKS, HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT, PERSONAL NIGHTMARE, PSYCHO KILLER, NIGHT HUNTER, WOLFCHILD, BLOODNET y DARKSEED.

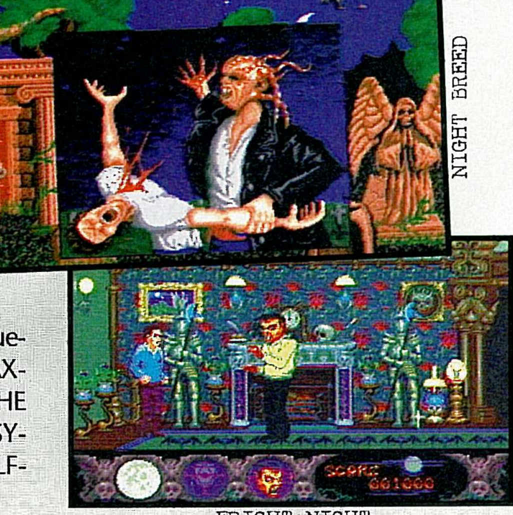


IT CAME FROM THE DESERT

WEIRD DREAMS

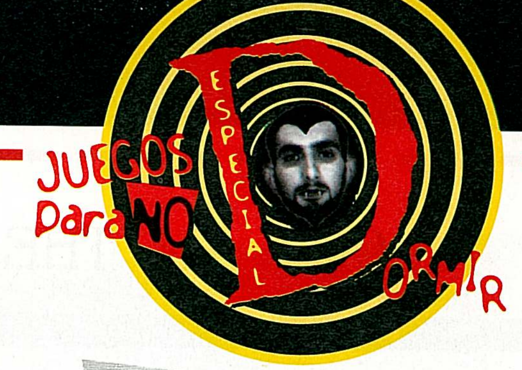


PERSONAL NIGHTMARE

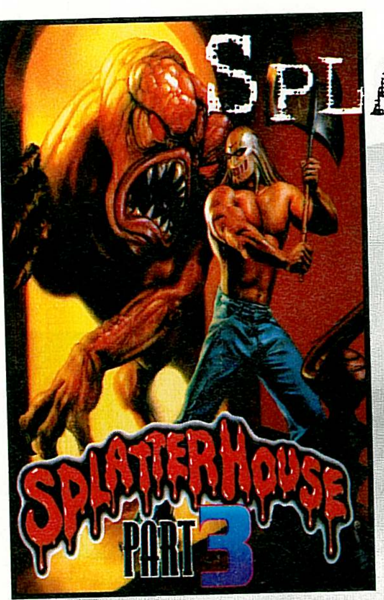


NIGHT BREED

FRIGHT NIGHT



SPLATTER HOUSE



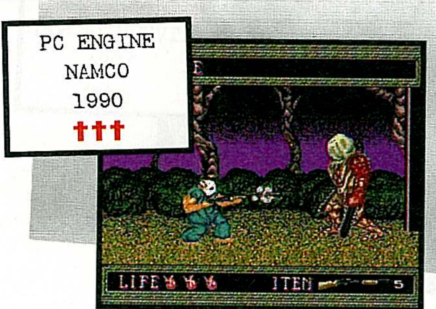
La saga que comenzó su andadura allá por 1990 con la conversión de recreativa para ***PC Engine***, hizo gala de todo un catálogo de actos e imágenes desagradables. La segunda y la tercera parte, para ***Mega Drive***, tampoco le fueron a la zaga. Personajes repugnantes, sangre, tripas y putrefactos fetos asesinos continuaron haciendo de las suyas y sorprendiendo a los insaciables usuarios de esta consola.

MEGA DRIVE
NAMCO
1993
†††




SPLATTER HOUSE 3

PC ENGINE
NAMCO
1990
†††



SPLATTER HOUSE



SPLATTER HOUSE 2

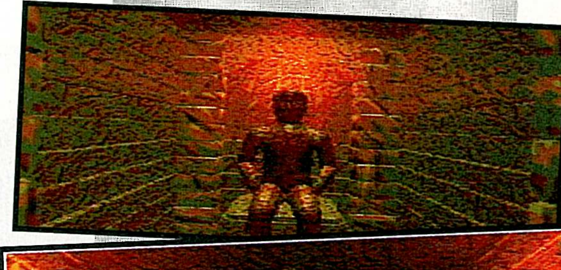
MEGA DRIVE
NAMCO
1992
†††

YUMEMI MANSION



MEGA CD
SEGA
1994
†††

Esta aventura gráfica, más que terror, desplegaba una atmósfera de misterio. Pero seguramente muchos usuarios se habrán dado un buen susto al ser atrapados por Hunter en los sótanos de la mansión.




DRACULA

La particular versión de **Coppola** del clásico de **Bram Stoker** ha sido llevada en varias ocasiones a un juego. Sin duda, uno de los títulos más impresionantes fue el DRACULA para ***Mega CD***. Quizá haber escogido un planteamiento tipo *beat'em-up* no fuera un acierto, matar vampiros a patadas y puñetazos no pegaba mucho con un juego de este tipo. Pero la ambientación sonora es una de las más espectaculares de los últimos tiempos.

MEGA CD
PSYGNOSIS
1993
†††



DRACULA UNLEASHED

Rememorando el ambiente de las películas de «serie B», esta aventura en *full motion video* tenía escalofriantes escenas vampíricas. Como siempre, el principal defecto era la calidad de las imágenes de***Mega CD***. Los fanáticos del tema se encontraron con una versión muy particular de la historia de Drácula



MEGA CD
SEGA
1993
††

ALONE IN THE DARK (I) Y (II)



3DO
INFOGRAMES
1994
††††

El lanzamiento de ALONE IN THE DARK supuso un avance importante en el mundillo de las aventuras gráficas. El entorno tridimensional proporcionaba una estructura envolvente que involucraba plenamente al jugador dentro de las escenas de la historia. La única conversión para consola, hasta el momento, vio la luz en *3DO*. Si la primera parte fue prácticamente igual a la entrega para *PC*, la segunda incluía novedades, sobre todo añadiendo *cinemas* en los momentos clave de la aventura. Todo un juegazo para los amantes del género.





3DO
INFOGRAMES
1995
†††

DR. HAUZER

DR. HAUZER fue el primer juego japonés para *3DO*. Seguía con descaro las directrices de ALONE IN THE DARK, pero aquí podíais elegir entre una perspectiva en tercera o en primera persona y se habían utilizado polígonos para el diseño de todos los escenarios del juego.



3DO
RIVERHILL SOFT
1994
†††

KINGS FIELD

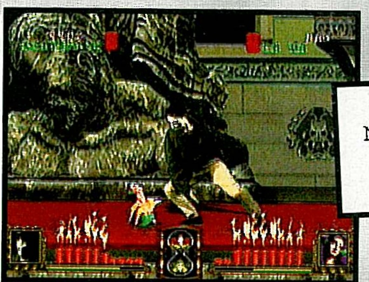


Fue el primer juego tipo DOOM para esta consola, y obtuvo un éxito clamoroso en tierras niponas. La lentitud exasperante con la que se movía el protagonista y la perspectiva en primera persona, lograban crispar los nervios de cualquiera ante las inesperadas embestidas de un enemigo. En realidad, KINGSFIELD parecía sacado de una de nuestras peores pesadillas. El otoño del 95 vió nacer la segunda parte de esta saga con grandes mejoras en el apartado gráfico.



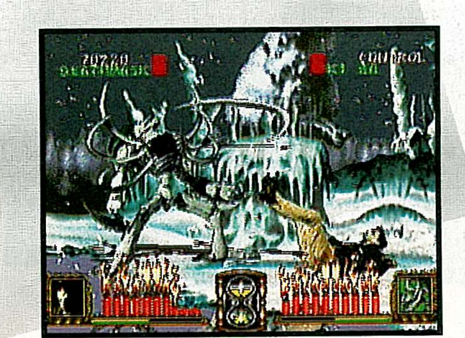
PLAYSTATION
SOFTWARE INC
1994
††††

BATTLE MONSTERS



SATURN
NAXAT SOFT
1995
††

Un *beat'em-up* tipo STREET FIGHTER 2 con seres mitológicos y personajes como **Frankenstein** bastante tétrico. Los marcadores de energía son velas, y el apartado gráfico del juego es muy desagradable. Por supuesto, no podían faltar borbotones de sangre que harían palidecer al mismísimo MORTAL KOMBAT.



DOOM

Sin duda, éste es el típico juego que podría causar más de un infarto entre los usuarios de ***PlayStation***. Jugar con cascos y por la noche no es recomendable para aquellas personas que sean impresionables. Aunque no hace referencia a ningún elemento clásico del terror, es terrorífico.



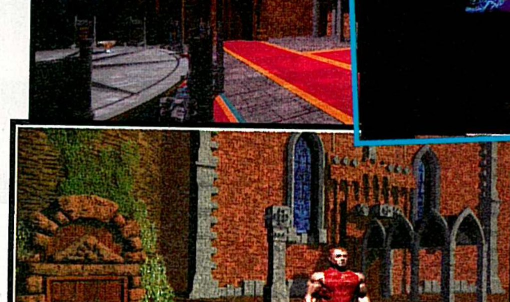
PLAYSTATION
WILLIAMS
1995
††††



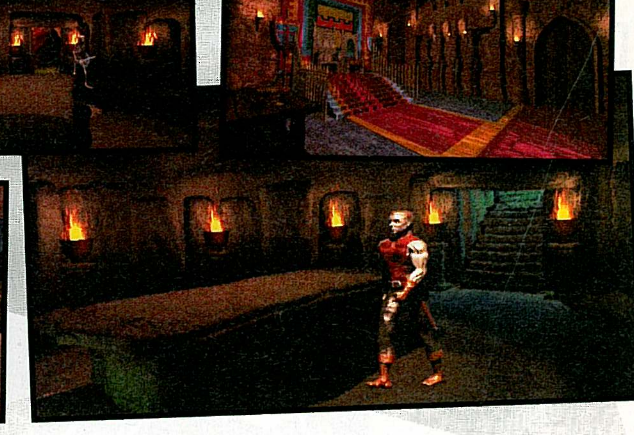
CHRONICLES OF THE SWORD



El Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda son un buen pretexto para dar pie a la última aventura producida por **Psygnosis**. Los poseedores de ***PlayStation*** pueden empezar a frotarse las manos ante su inminente lanzamiento al mercado. Combates a espada contra esqueletos resucitados del reino de los muertos, gráficos en 3D con texturas y animaciones al detalle prometen dejar un buen sabor de boca al usuario. Además, y por si fuera poco, CHRONICLES OF THE SWORD va a ser doblado íntegramente al castellano, tanto voces como textos. Si queréis tomar un primer contacto con el juego, y otras novedades, visitad el stand de **Sony** en **Inforociopolis**, EXPO-OCIO '96, del 16 al 24 de Marzo.

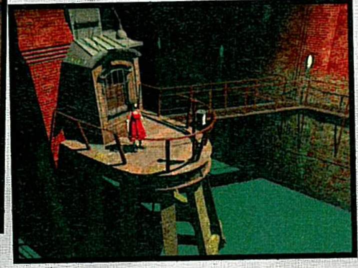






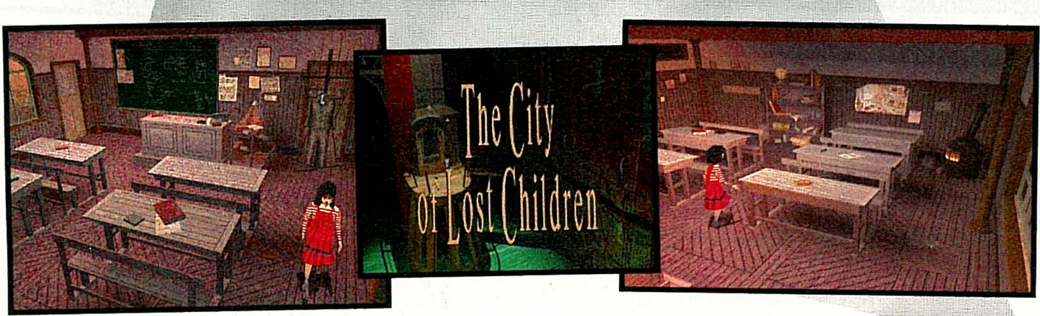
THE CITY OF LOST CHILDREN





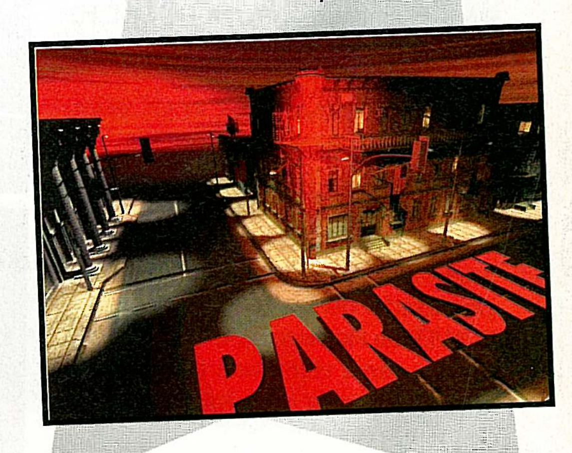


Infogrames sentó cátedra con ALONE IN THE DARK y, en esta ocasión, ha sido **Psygnosis** la que ha recogido su testigo. Para ello han escogido la sobrecogedora película de **Jeunet** y **Caro** (creadores de DELICATESSEN), LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS con la intención de trasladar toda su magia y solemnidad a los 32 *bits* de **Sony**. Miga, protagonista del film, busca al hermano de One que ha sido raptado por un científico demente que ha perdido la capacidad de soñar y envejece rápidamente. Sólo la imaginación de un niño puede curarle.



PARASITE

Todavía no sabemos con seguridad hasta que punto PARASITE se puede encuadrar dentro de este reportaje. De todas formas, dado lo siniestro de sus decorados y la incógnita que mantiene **Psygnosis** respecto su lanzamiento, aquí tenéis una primicia con la pantalla de presentación del juego. Esperemos que cumpla con todas las expectativas que nos ha despertado.





...Y CON EL PASO DE LOS EVOS, ...

La saga de CASTLEVANIA

Konami puede presumir de haber creado la saga más consistente y prolífica de todos los tiempos. Desde su inicio en *MSX 2* hasta su última entrega para *SNES* con VAMPIRE'S KISS, ha cautivado las almas de millones de usuarios a lo largo y ancho del mundo. Las aventuras de Simon Belmont han tenido como motivo principal la historia de Drácula para diseñar tanto los escenarios como las huestes enemigas, plagadas de *zombies*, vampiros, y todo tipo de seres de ultratumba . Sin embargo, no creo que algún CASTLEVANIA haya causado *shocks* o ataques de pánico entre sus fieles seguidores. Podríamos encasillarlo dentro del tipo de juegos que beben de las fuentes del terror gótico más clásico. Gracias a ésto han conseguido una ambientación exquisita que ha hecho las delicias de los amantes de lo siniestro. Para finales de año se espera CASTLEVANIA: THE BLOODLETTING para *PlayStation* y *Saturn*.

PC ENGINE
KONAMI
1993
††††

SNES
KONAMI
1990
††††

SNES
KONAMI
1995
†††

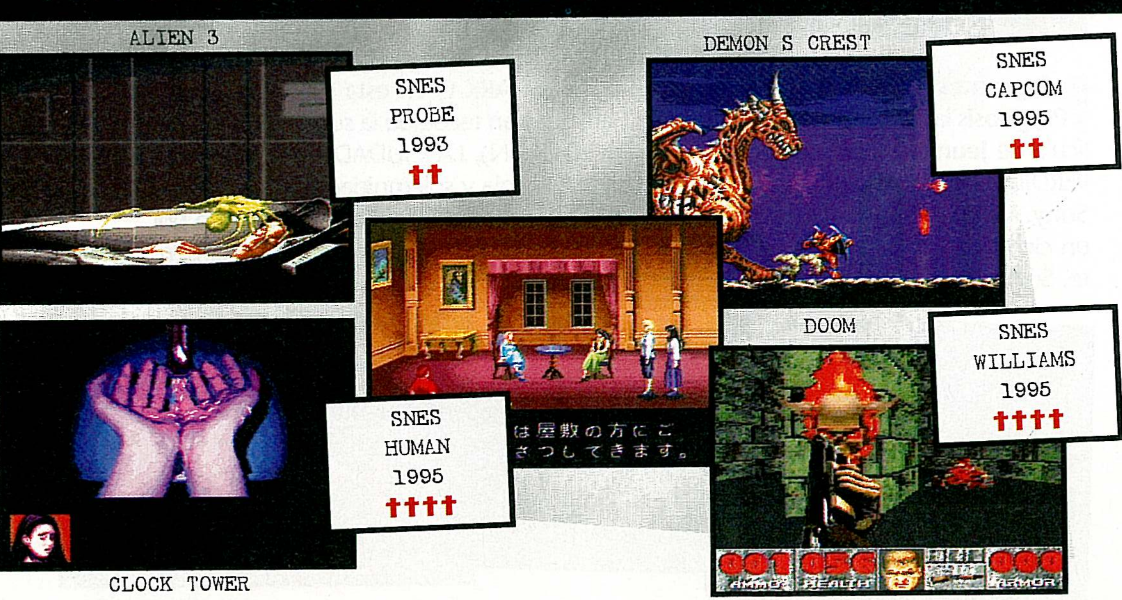


NES
KONAMI
1988
†††

...Y OTROS TITULOS DE SUPER NINTENDO

A decir verdad, ***Super Nintendo*** no ha contado con títulos que causaran pavor, si exceptuamos DOOM. Ha contado con una infinidad de juegos basados en temas de terror, FRANKENSTEIN, DEMON'S CREST, WARLOCK, NOSFERATU y muchos más que sería imposible citar en este pequeño espacio y que, en su mayoría, fueron de nuestro agrado. En lo que se refiere al futuro nos encontramos con un título prometedor dentro del género, CLOCK TOWER de **Human**, en el que unas colegialas van a visitar una casa llena de seres macabros y otras lindezas.

ALIEN 3



CLOCK TOWER

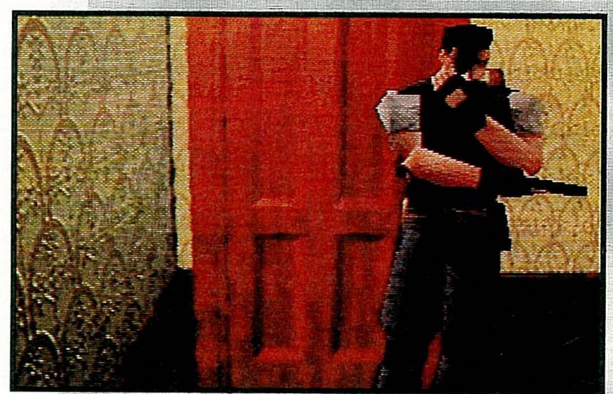
JUEGOS para NO DORMIR — ESPECIAL

RESIDENT EVIL

Este año está siendo uno de los más productivos y creativos para la compañía japonesa **Capcom**. Después de las respectivas conversiones de sus ***coin-op*** DARKSTALKERS, X-MEN CHILDREN OF THE ATOM y de STREET FIGHTER ALPHA, abandona su género más prolífico para introducirse de lleno en la dinámica de los juegos en 3D. Para colmo van a aderezar la aventura con altos grados de tensión (si habéis jugado al DOOM sabéis de qué estoy hablando) que lo podrían encuadrar perfectamente como un título de terror. Para que os hagáis una idea, el argumento os narra la odisea de un grupo de las fuerzas especiales en una mansión aislada entre la maraña arbórea de las colinas de Racoon Forest. El gobierno tenía instalado allí un laboratorio secreto para realizar experimentos de biotecnología avanzada, pero las comunicaciones con el centro se han cortado y nadie sabe qué está ocurriendo en el lugar. Depende de vosotros investigar los hechos y para ello contáis con dos personajes, Chris Redfield o Jill Valentine. El juego tiene una perspectiva en tercera persona estilo ALONE IN THE DARK combinada con elementos de rol y puzzles relacionados siempre con lo extraño y lo macabro.



EL PROTAGONISTA



ZOMBIES



La mansión que oculta el laboratorio secreto está infestada de zombies. Y si no andáis con mucho ojo, no dudarán en comprobar a qué sabe la sangre de los protagonistas. Lo mejor será meterle una buena ración de plomo en el cuerpo para que dejen de molestar.





SERES MUTANTES









El gobierno mantenía en secreto los experiementos que realizaba en Racoon Forest, pero el asunto se le ha ido de las manos. Ahora han recibido llamadas que denuncian la existencia de seres mutantes, como ofidios gigantes, con los que deberéis enfrentaros.

"...AUN LA MUERTE PUEDE MORIR."

H. P. LOVECRAFT

ESPECIAL JUEGOS PARA NO DORMIR

ALONE IN THE DARK

JACK IS BACK

Los chicos de **Infogrames** no se lo han pensado dos veces a la hora de realizar la conversión de la segunda entrega de su título más emblemático, ALONE IN THE DARK, para los 32 *bits* de **Sony** y **Sega**. El argumento nos narraba la historia de un detective, Edward Carnby, que investigaba la desaparición de un amigo en extrañas circunstancias. La última vez se le vio en una casa situada en el borde de un acantilado llamada Hell's Kitchen. Se encontraba investigando el rapto de una niña de 8 años a cargo de la banda de Jack «el tuerto». En cuanto Edward llega a la casa se ve asediado por pálidos guardianes que parecen recién salidos de la tumba y fenómenos paranormales que atentarán contra su integridad física. Los cambios realizados en ambas versiones son notables, ya que se han añadido texturas para conseguir un aspecto gráfico impresionante. Además, podréis visitar más de 230 escenarios diferentes y contemplar las sorpresillas que incorpora esta nueva entrega.



PlaySTATION

La versión para ***PlayStation*** de JACK IS BACK supera técnicamente a la de ***Saturn*** gracias al *hardware* de la consola para el manejo de gráficos en 3D, confiriendo una mayor suavidad al juego. Las texturas son más detalladas y, por ejemplo, podréis contemplar todos los rasgos de un rostro. En definitiva, los usuarios de ambas consolas tendrán la oportunidad de penetrar en el misterioso mundo de ALONE IN THE DARK con una serie de innovaciones que harán más ameno el camino.

PROXIMAMENTE...

ESTO NO ES MAS QUE EL PRINCIPIO. A PARTE DE JACK IS BACK Y RESIDENT EVIL HEMOS ENCONTRADO MUCHOS TITULOS EN EL TINTERO QUE AUGURAN UN FUTURO TERRORIFICO. KOKUMEIKAN, DE **TECMO** Y TWILIGHT SYNDROME PARA **PLAYSTATION**. CLOCK TOWER (**HUMAN**) PARA **SUPER NINTENDO** Y LA SEGUNDA PARTE DE D PARA **3DO**.

PSYGNOSIS

Destruction Derby y Wipeout son 2 superventas de Playstation en toda Europa.
Ahora, Psygnosis te trae 5 juegos clásicos más para la consola más poderosa.



DESTRUCTION DERBY



WIPEOUT



ASSAULT RIGS

¡PROXIMO LANZAMIENTO!



MYST
(Textos en castellano)



DEFCON 5
(Voces y textos en castellano)

KRAZY IVAN
(Voces y textos en castellano)



CHRONICLES OF THE SWORD
(Voces y textos en castellano)





Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A.
C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 MADRID

Te esperamos en Expo-Ocio (InforOcio Polis) del 16 al 24 de Marzo.



Hablar del cine de ciencia ficción o del género del terror es hacer referencia, por fuerza, a la trilogía ALIEN. En esta ocasión, y de una vez por todas, alguien se ha decidido a recrear

ALIEN LLAMA A TU PUERTA

las aventuras de la Teniente Ripley de una manera magistral. La compañía encargada de dar luz verde al proyecto ha sido la norteamericana Acclaim, mientras que Probe ha sido el equipo de programación elegido para llevarlo a buen puerto. Sólo con estos dos nombres, nos podemos hacer una idea de las excelencias de este juego.

Ha sido, sin duda alguna, una de las mejores trilogías que el mundo del cine ha dado en sus cien años de historia. Supo mezclar con increíble maestría el mejor de los terrores, la ciencia ficción más clásica y una idea que, a gusto de mucha gente, es de lo mejorcito que jamás se ha creado. El responsable de todo este embrollo fue, por un lado, el genial director norteamericano **Ridley Scott** y, por otro, las extravagantes ideas del simpar **Giger**. El creador suizo diseñó un mundo *alien* en el que se recogían con todo lujo de detalles la forma de actuar de esta supuesta especie alienígena. Hasta ahora, muy pocos juegos han abordado el tema *alien* convenientemente (os emplazamos a las últimas páginas de esta revista, sección **Retroviews**, para conocer las incursiones de los *Aliens* en los 8 *bits*). Además de los consabidos ALIEN 3 para ***Mega Drive***, ***Super Nintendo***, ***Game Boy*** y ***Game Gear*** (también de **Probe**), ninguno de los otros dos títulos de la trilogía han sido adaptados para las consolas domésticas,

MISION 01

En esta primera misión nos encontraremos con el problema de los barriles que bloquean nuestro camino, por lo que deberemos encontrar primero la escopeta (los barriles son inmunes a nuestra 9mm.)

MISION 02

Ahora nos toca encontrar y activar tres paneles de control que permitirán a nuestros marines una mejor penetración en la colonia. Las cargas sísmicas nos ayudarán a descubrir localidades ocultas.

MISION 03

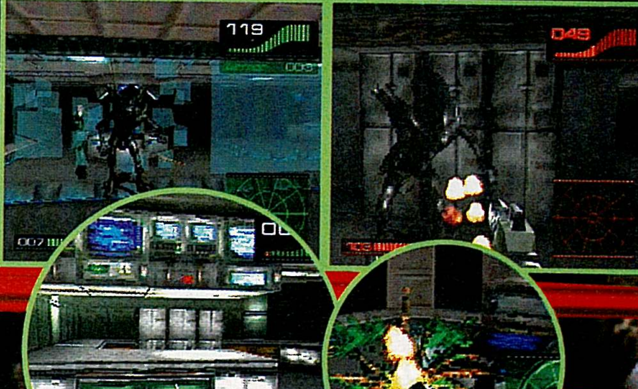
Ahora que la mayor parte de los colonos están infectados, llega el desagradable momento de eliminarlos sin piedad. Además, deberemos encender todas las luces del complejo colonial.













MISION 04



Nos adentramos en un nuevo área totalmente infectado. Acaba con todo lo que se mueva y recoge las tarjetas de identificación de los ex-colonos para que nuestros marines puedan asegurar dicho área.





MISION 05



El garaje de la colonia es el lugar elegido por los *aliens* para depositar los huevos. Nuestra misión en este punto es la de destruir todas esas vainas, así como cualquier forma de vida que encontremos.





MISION 06



En este lugar, cerca de la reina *alien*, los colonos colocaron a varios sintéticos para protegerles de la especie alienígena. Para llegar hasta la reina deberás acabar primero con los sintéticos que vigilan.



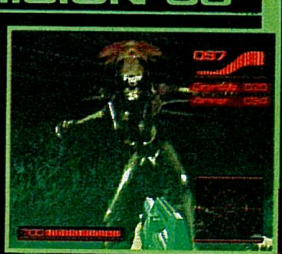
MISION 07



De nuevo debemos recoger las tarjetas de identificación de los colonos. Es posible que alguno de ellos todavía esté vivo, pero mucho cuidado, ya que lo más seguro es que también estén infectados.



MISION 08

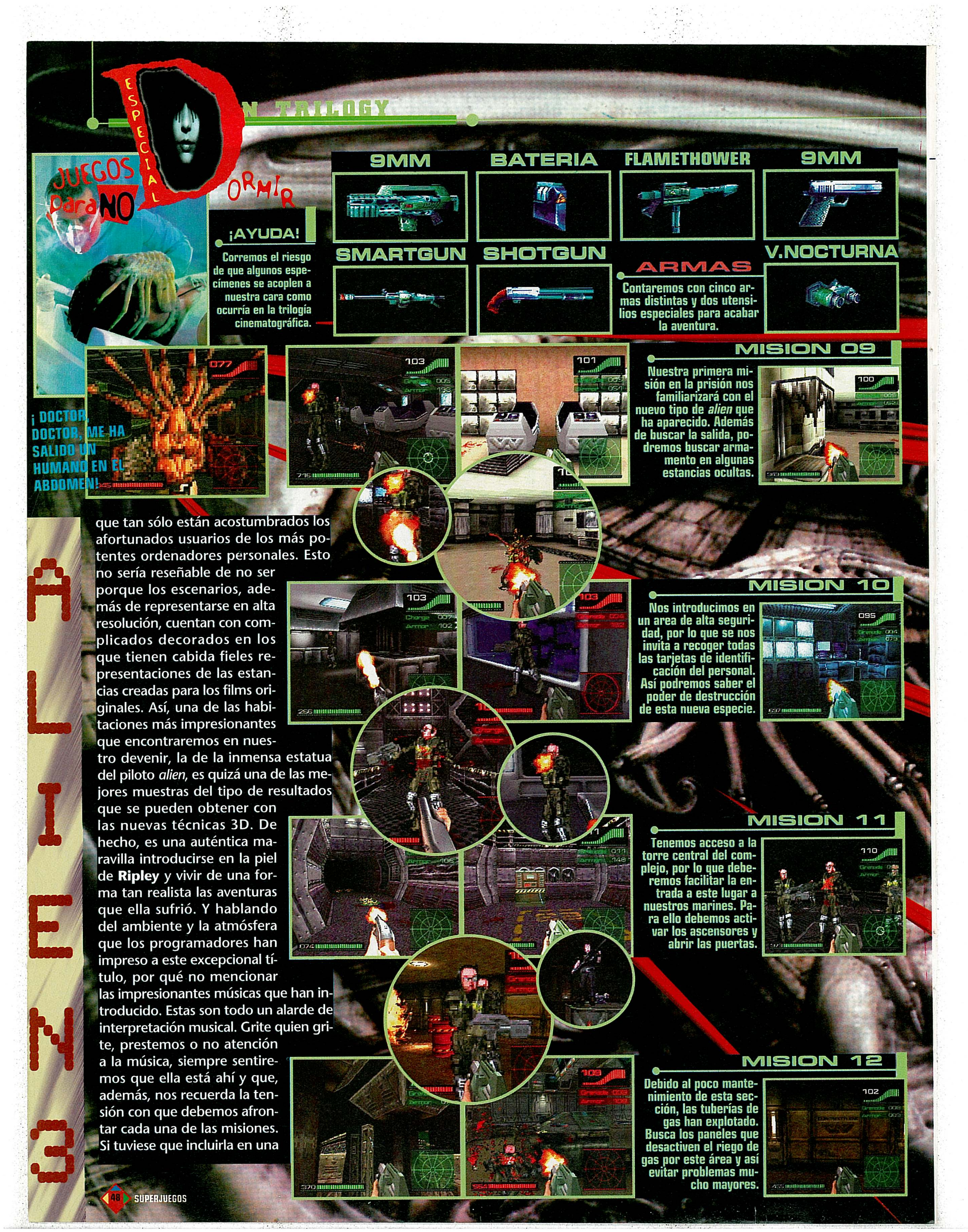


La primera de las tres reinas *alien* aparece en nuestro camino. Acabar con ella no será muy complicado, pero para facilitar la tarea es mejor acabar primero con las abundantes vainas existentes en la zona.

aunque en otros ordenadores personales si se les ha prestado mayor atención. La única pequeña incursión se produjo en la ***Jaguar*** de **Atari**, por medio de un híbrido llamado ALIEN VS PREDATOR, en el que podíamos meternos en la piel de un *Alien*, de un Marine o del mismísimo depredador. Dicho juego guardaba muchas similitudes con el título que hoy nos ocupa, sobre todo en el tipo de vista utilizado en ambos juegos y que, como podéis comprobar, es el clásico en primera persona.

El paso del tiempo y la mayor sofisticación que alcanzan las nuevas consolas han permitido crear un juego que supera con creces al ya mentado ALIEN Vs PREDATOR, aunque nadie debe pensar que este juego está exento de los defectos que incluso las mayores obras de arte poseen, porque tenerlos, desde luego, los tiene. Pero para ir por orden, lo primero que podemos comentar es la excelente suavidad con que nos moveremos por las distintas estancias del juego, algo a lo





¡AYUDA!

Corremos el riesgo de que algunos especímenes se acoplen a nuestra cara como ocurría en la trilogía cinematográfica.

ARMAS

9MM · BATERIA · FLAMETHOWER · 9MM · SMARTGUN · SHOTGUN · V.NOCTURNA

Contaremos con cinco armas distintas y dos utensilios especiales para acabar la aventura.

¡ DOCTOR, DOCTOR, ME HA SALIDO UN HUMANO EN EL ABDOMEN!

que tan sólo están acostumbrados los afortunados usuarios de los más potentes ordenadores personales. Esto no sería reseñable de no ser porque los escenarios, además de representarse en alta resolución, cuentan con complicados decorados en los que tienen cabida fieles representaciones de las estancias creadas para los films originales. Así, una de las habitaciones más impresionantes que encontraremos en nuestro devenir, la de la inmensa estatua del piloto *alien*, es quizá una de las mejores muestras del tipo de resultados que se pueden obtener con las nuevas técnicas 3D. De hecho, es una auténtica maravilla introducirse en la piel de **Ripley** y vivir de una forma tan realista las aventuras que ella sufrió. Y hablando del ambiente y la atmósfera que los programadores han impreso a este excepcional título, por qué no mencionar las impresionantes músicas que han introducido. Estas son todo un alarde de interpretación musical. Grite quien grite, prestemos o no atención a la música, siempre sentiremos que ella está ahí y que, además, nos recuerda la tensión con que debemos afrontar cada una de las misiones. Si tuviese que incluirla en una

MISION 09

Nuestra primera misión en la prisión nos familiarizará con el nuevo tipo de *alien* que ha aparecido. Además de buscar la salida, podremos buscar armamento en algunas estancias ocultas.

MISION 10

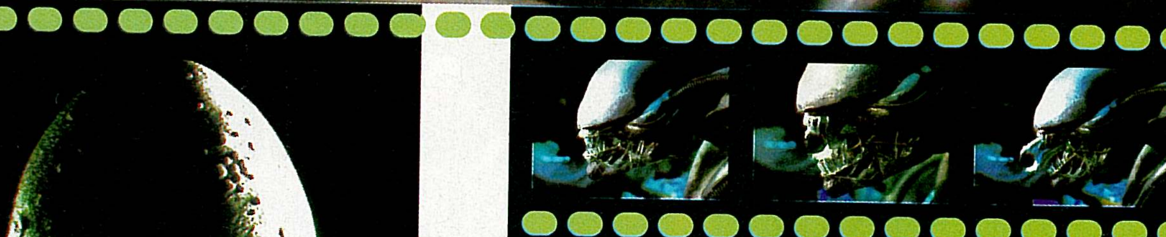
Nos introducimos en un area de alta seguridad, por lo que se nos invita a recoger todas las tarjetas de identificación del personal. Así podremos saber el poder de destrucción de esta nueva especie.

MISION 11

Tenemos acceso a la torre central del complejo, por lo que deberemos facilitar la entrada a este lugar a nuestros marines. Para ello debemos activar los ascensores y abrir las puertas.

MISION 12

Debido al poco mantenimiento de esta sección, las tuberías de gas han explotado. Busca los paneles que desactiven el riego de gas por este área y así evitar problemas mucho mayores.



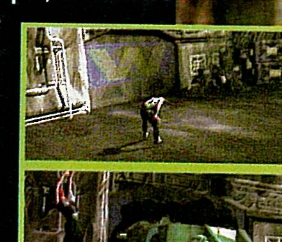


Viendo estas imágenes, es muy posible que jamás deseemos acercarnos a una de estas criaturas.

imaginaria lista con las mejores bandas sonoras para juegos, posiblemente se encontrase situada entre las cinco primeras.

Hablando ya del juego en sí, mencionar que éste cuenta con un total de 22 misiones, a las que se deberán añadir los niveles de rearme, en los que se nos permitirá deambular por un determinado nivel en busca de armamento, y tan sólo durante unos pocos segundos. Además, en la tercera parte del juego (supuestamente ALIEN EL OCTAVO PASAJERO), habrá cortas fases intermedias entre nivel y nivel (los llamados *Air-lock*), en los que tan sólo deberemos buscar la salida hacia la siguiente misión de la aventura.

De los defectos podemos destacar uno que, a nuestro entender, le resta demasiada movilidad: la carencia de salto. En efecto, se nos permitirá mirar hacia arriba y desplazarnos lateralmente, pero acciones como mirar hacia bajo o el indispensable salto, no parecen haber sido contempladas por sus programadores. De cualquier modo, esperaremos a la versión final de este juego, aunque mucho nos tememos que, en este aspecto, el juego se quedará tal y como está,













MISION 13

Se ha recibido información que afirma que el personal de la prisión ha estado traficando con especies aliénigenas. Para evitarlo, acaba con todos los huevos de *alien* que encuentres.





MISION 14

En esta ocasión han sido las altas temperaturas las que han provocado que las tuberías de gas se deterioraran. De nuevo deberemos desactivar el riego de gas hacia esta zona de la prisión.



MISION 15

En este nuevo área habita de forma masiva la nueva especie *alien*. Deberemos acceder a todas las secciones de éste, activando los paneles de control que encontraremos en nuestro camino.

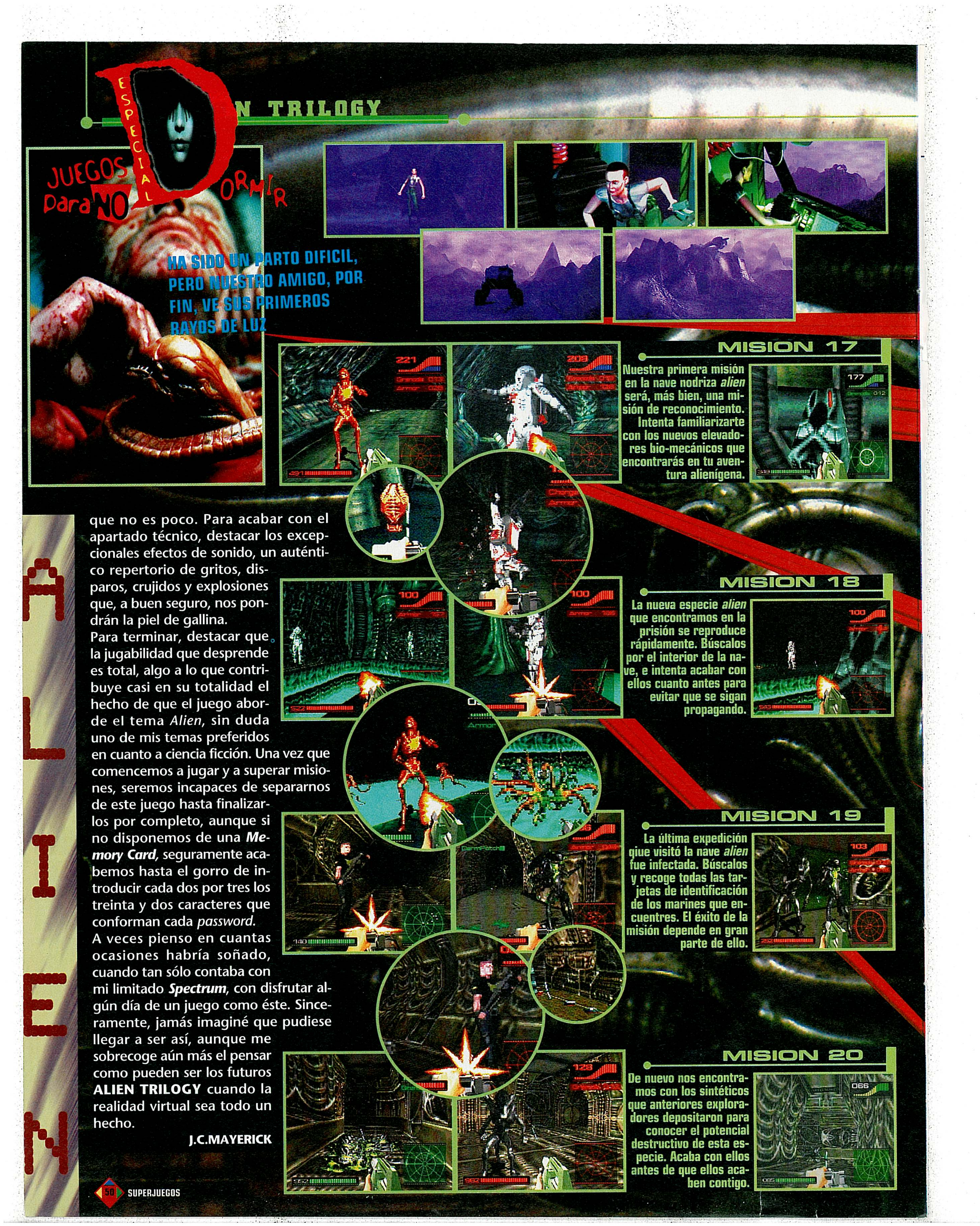




MISION 16

Se ha encontrado a una nueva reina *alien*, por lo que deberemos acabar con ella en el menor tiempo posible. Sería interesante acabar también con los huevos que ella ha depositado en este lugar.





que no es poco. Para acabar con el apartado técnico, destacar los excepcionales efectos de sonido, un auténtico repertorio de gritos, disparos, crujidos y explosiones que, a buen seguro, nos pondrán la piel de gallina.

Para terminar, destacar que la jugabilidad que desprende es total, algo a lo que contribuye casi en su totalidad el hecho de que el juego aborde el tema *Alien*, sin duda uno de mis temas preferidos en cuanto a ciencia ficción. Una vez que comencemos a jugar y a superar misiones, seremos incapaces de separarnos de este juego hasta finalizarlos por completo, aunque si no disponemos de una ***Memory Card***, seguramente acabemos hasta el gorro de introducir cada dos por tres los treinta y dos caracteres que conforman cada *password*.

A veces pienso en cuantas ocasiones habría soñado, cuando tan sólo contaba con mi limitado ***Spectrum***, con disfrutar algún día de un juego como éste. Sinceramente, jamás imaginé que pudiese llegar a ser así, aunque me sobrecoge aún más el pensar como pueden ser los futuros **ALIEN TRILOGY** cuando la realidad virtual sea todo un hecho.

J.C.MAYERICK





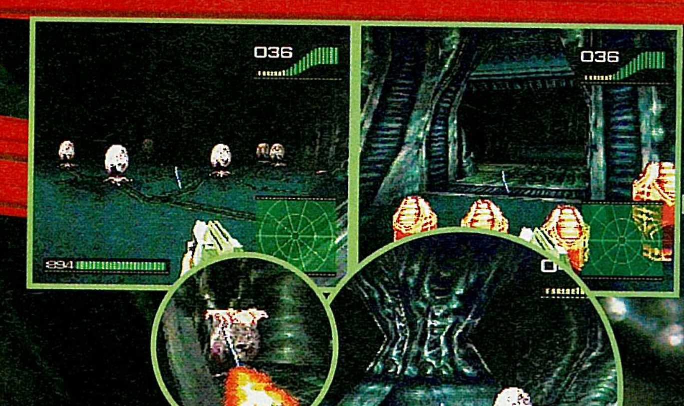
MUERTES







Dependiendo de la situación en que nuestra protagonista pierda la vida, unas impresionantes secuencias aparecerán ante nosotros para mostrarnos, de una forma mucho más gráfica, los terribles sufrimientos que ésta ha pasado antes de dejar de existir. Algunas de ellas, sin llegar a cotas especialmente altas, sí resultan ser bastante crudas.



MISION 21

Estamos en la estancia previa a la última reina *alien*. Nuestra misión en este lugar es muy sencilla: destruir todos los huevos que la tercera reina *alien* ha depositado en este lugar de la nave nodriza.



MISION 22

Como rezan las últimas palabras que el ordenador nos ha enviado, el final de la aventura se desarrolla donde una vez todo empezó. Lo único que se nos permite en esta situación es la victoria.



RE - ARM

Después de completar algunas fases se nos brindará la posibilidad de enfrentarnos a determinados niveles en los que tan sólo deberemos recoger armamento. Se nos darán 30, 45 o 60 segundos.

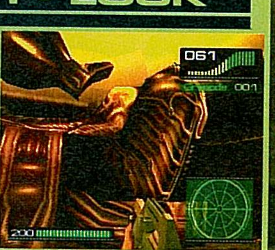


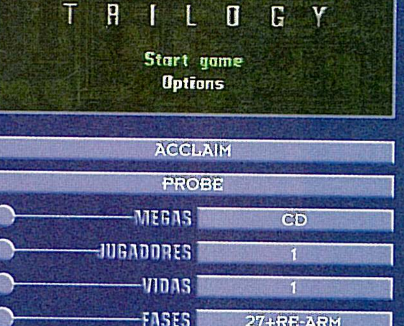




AIR - LOCK

Los *air-lock* son estancías que aparecerán en la tercera parte entre nivel y nivel. En una de ellas nos toparemos con el impresionante diseño que Giger creó para la primera entrega de la saga.





ACCLAIM	
PROBE	
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	27+RE-ARM
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS



95

Son, quizá, los mejores gráficos que hemos podido ver en un juego de este estilo. Tan sólo le falta un poco más de definición en los sprites enemigos.

MUSICA



94

Cumplen a la perfección con su cometido, creando un ambiente tenso en el que cualquier movimiento extraño nos hará entrar en un estado de nervios.

SONIDO FX



91

Como en la música, cada uno de los efectos de sonido ha sido tratado de una forma especial. No destacamos ninguno porque todos son geniales.

JUGABILIDAD



95

No sabemos si es por el ambiente, pero despegarte de este juego una vez que te metes en él será una tarea casi imposible. Simplemente disfruta.

94 GLOBAL

Pese a que la copia que tenemos en nuestras manos todavía no tiene el sello de definitiva, estamos en condiciones de asegurar que ALIEN TRILOGY es, posiblemente, uno de los tres mejores títulos que en la actualidad existen para PlayStation. Si estás pensando en hacerte con un nuevo juego, esta es la mejor oportunidad.

+ Los gráficos, las músicas, el sonido, el ambiente y... prácticamente todo lo que puedas imaginar.
- Pequeños defectos como el no poder saltar es todo lo que podemos sacarle a este excepcional juego.



Prologo

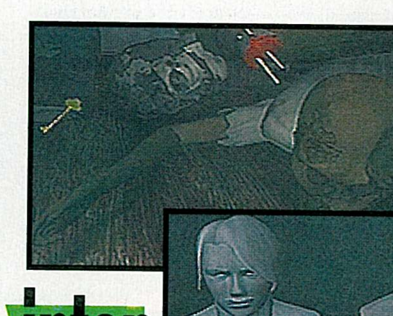
Los mortecinos rayos de la Luna han transformado la fachada del Hospital General de Los Angeles en un tétrica estructura, como si el astro hubiera adivinado lo que sucede en su interior. Quizá sirviendo como fuente de inspiración para el ángel de la muerte, que ha segado la vida de todos sus inquilinos. La policía sospecha de uno de los doctores del centro y ha llamado a su hija, Laura Harris, que se ha ofrecido a dialogar con él para que termine con la matanza.

En el nombre del Padre




Laura deja atrás la calle y, con pasos inseguros, se dirige a la entrada principal del Hospital. Varios pacientes yacen en grotescas posturas en una sala de espera con sus ropas encharcadas en sangre. La tensión de la tragedia ha cargado el ambiente, y ella tiene los nervios crispados. Cuando se acerca al descansillo de los ascensores vislumbra una forma extraña. No puede descifrar de qué se trata y su curiosidad la empuja a tocar la masa inmaterial que, en un instante, le transporta a una dimesión desconocida. Las salas del sanatorio han desaparecido inexplicablemente, transformándose en lo que parece ser el comedor de una mansión victoriana. Llegados a este punto vosotros tomáis el control de las acciones de Laura Harris a través de la casa maldita. En un principio se limitarán a deambular por las habitaciones, eso sí, descubriendo diferentes objetos que más tarde deberéis usar adecuadamente. Por el camino tropezaréis con las atrocidades que ha cometido Richard Harris, su padre, en su fatal periplo con impactantes subidas de volumen que os pondrán los pelos de punta sobre todo si jugáis con cascos.

Estos golpes de efecto suponen uno de los alicientes mejor

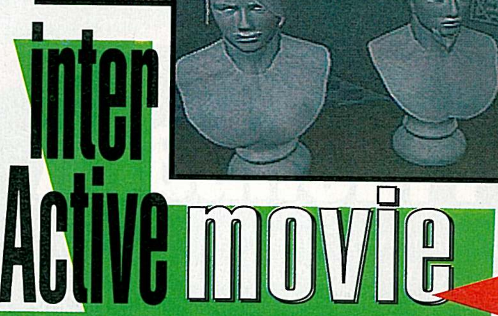



El Creador



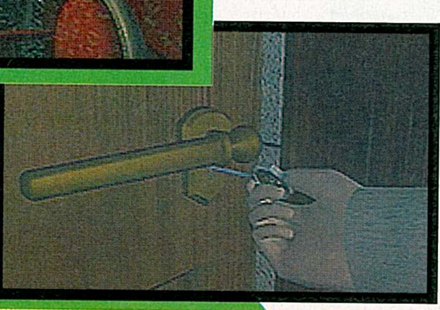
Kenji Eno es el principal responsable de la creación del juego.



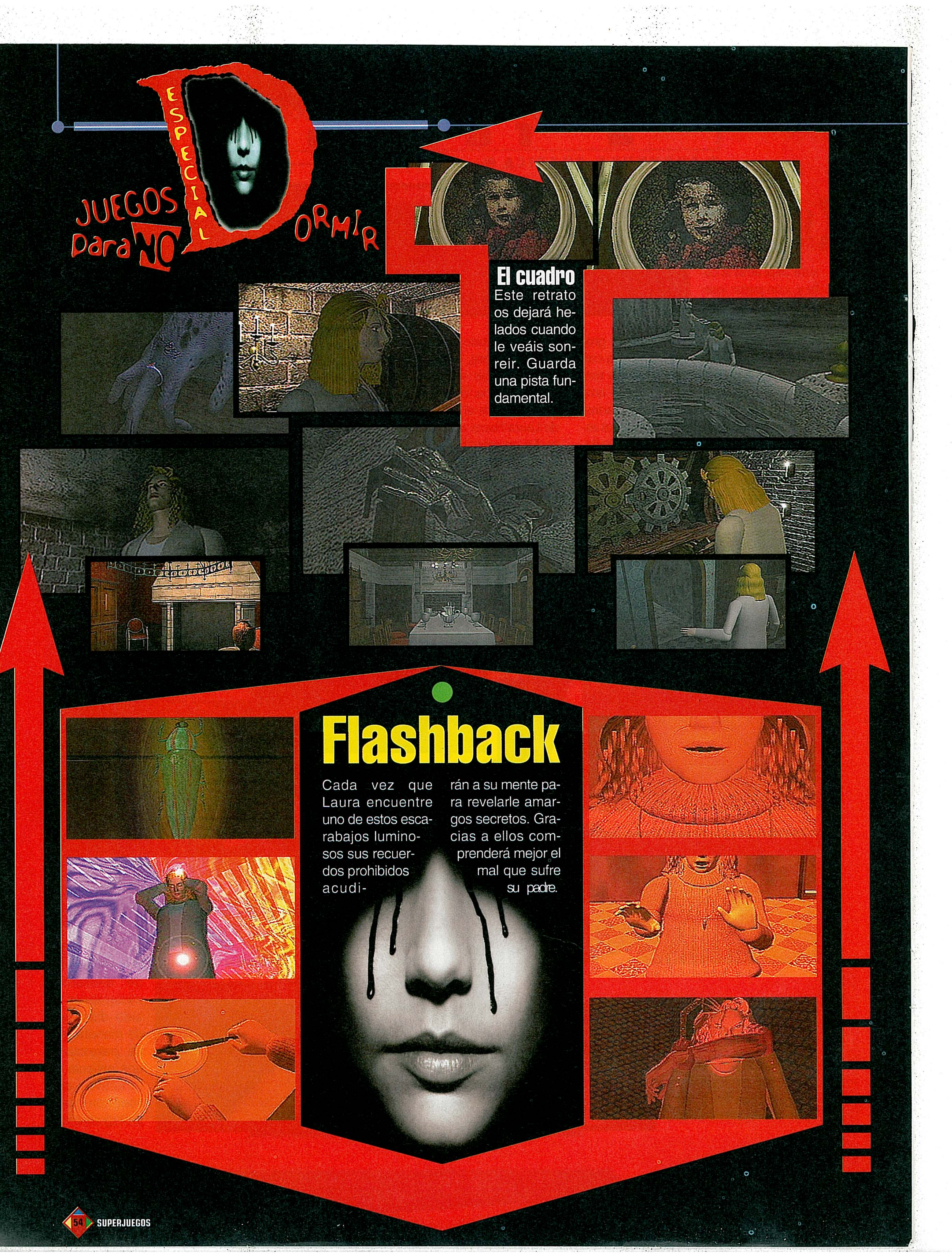



inter Active movie





D nos recuerda a aventuras como MYST y THE 7th GUEST, aunque aquí tendréis la sensación de participar más en el juego. La obtención de objetos y el uso de diferentes mecanismos ha sido diseñada de manera que se parezca a una película interactiva con vosotros como protagonistas.



El cuadro

Este retrato os dejará helados cuando le veáis sonreir. Guarda una pista fundamental.

Flashback

Cada vez que Laura encuentre uno de estos escarabajos luminosos sus recuerdos prohibidos acudirán a su mente para revelarle amargos secretos. Gracias a ellos comprenderá mejor el mal que sufre su padre.



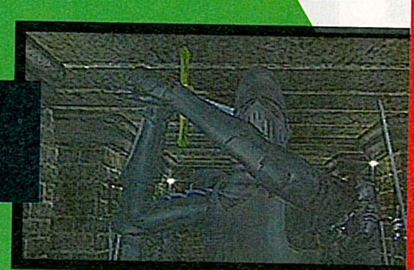






Muerte enlatada





En el pasillo de las armaduras Laura sufrirá una de las experiencias más desagradables del juego. Un caballero intentará segar su vida sin miramientos, aunque si sobrevive obtendrá una valiosa espada.

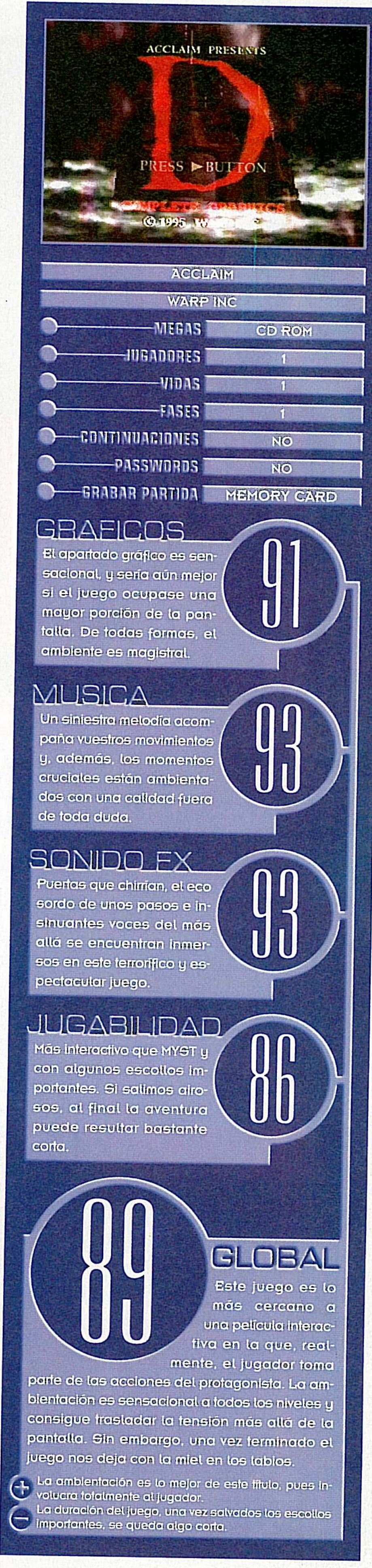
conseguidos en **D**. Los primeros pasos resultarán sencillos, pero las dificultades empezarán a llamar a vuestra puerta cuando menos lo esperéis, y si no sois lo suficientemente hábiles el tiempo expirará y tendréis que comenzar a jugar desde el principio. Gracias a esto las horas del juego se multiplicarán, lástima que parte de ese tiempo consista en repetir las mismas acciones una y otra vez hasta resolver los acertijos que necesiten más tiempo y esfuerzo. Todos estos elementos os mantendrán pegados a la pantalla intentando adivinar un montón de actos macabros que han ideado los creadores del juego. La calidad gráfica de todo el CD es deslumbrante, aunque para conseguirlo los programadores han tenido que reducir considerablemente el tamaño de la pantalla de juego. Esto no supondrá un gran inconveniente para los adeptos a este género que, por fin, entra con fuerza en el mundo de las consolas. Hasta otra, y no olvidéis rezar vuestras oraciones antes de enfrentaros con el truculento destino de **D**.

R. DREAMER



Desenlace fatal

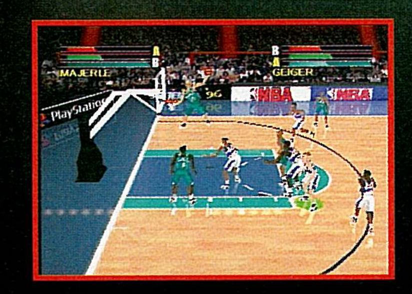
Una vez terminado el juego, si Laura no ha encontrado todos los **flashbacks** obtendréis un mensaje el cual os indica que aún quedan cosas por descubrir y, quizá, un nuevo final.

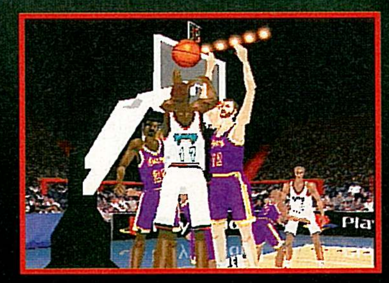


TOTAL NBA '96

SOLO PARA TUS OJOS

EL BALONCESTO HACE SU SEGUNDA APARICION EN EL MUNDO DE PLAYSTATION CON UNO DE LOS SIMULADORES MAS ESPECTACULARES DEL MERCADO DE LOS VIDEOJUEGOS. LA NUEVA GENERACION DE JUEGOS DEPORTIVOS ABRE UNA DIMENSION HASTA AHORA DESCONOCIDA.







Los simuladores centrados en el mundo de la canasta han sido una constante a lo largo de toda la vida de los videojuegos. Los múltiples lanzamientos de **Electronic Arts** han formado la columna vertebral de un género en el que también han colaborado compañías como **Konami** con su magnífico GIVE´N´GO. En esta amplia variedad de títulos se pueden distinguir dos tendencias fundamentales. Por una parte los cartuchos basados en partidos tradicionales, y por otra los que optan por partidos individuales (SLAM CITY), equipos formados por dos jugadores (NBA JAM), o por tres (STREET HOOP). En el primer grupo de juegos predomina la variedad de opciones reflejando fielmente lo que sucede en una cancha de baloncesto. Los incluidos en el segundo tipo optan por la rapidez, jugabilidad y espectacularidad. Para ***PlayStation*** el único compacto disponible relacionado con el baloncesto era NBA JAM TOURNAMENT EDITION, que claramente se encuadra en el último grupo mencionado. Con la llegada de **TOTAL NBA 96** se ha logrado la mejor conjugación vista hasta estos momentos de cualquiera de los sistemas existentes. La clave está en lograr un simulador tradicional incorporando unas magníficas

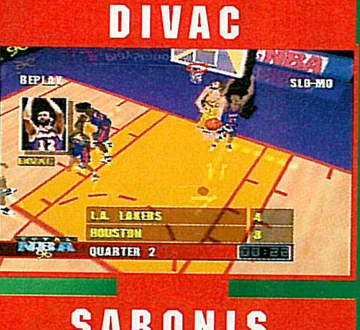


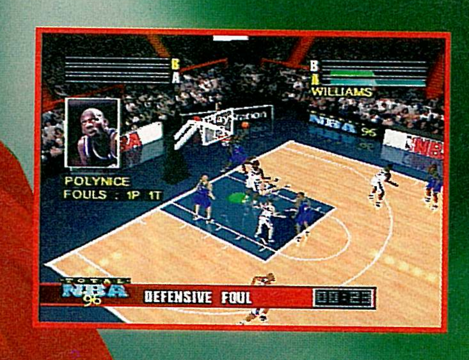


El baloncesto es toda una gozada si lo vemos a través del prisma de las nuevas consolas.

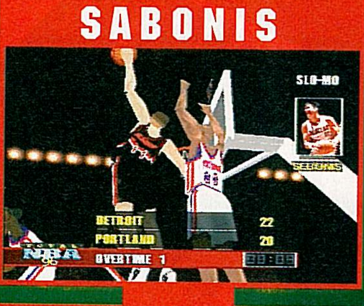




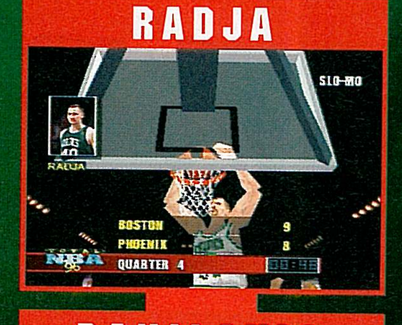










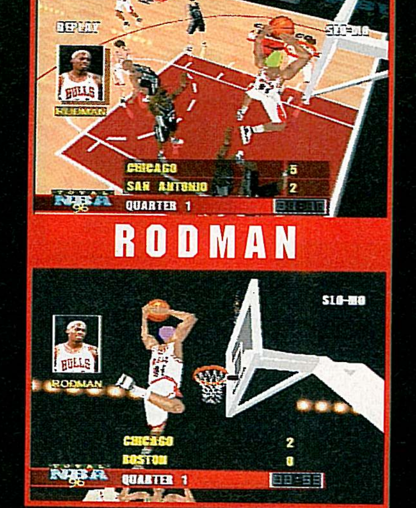




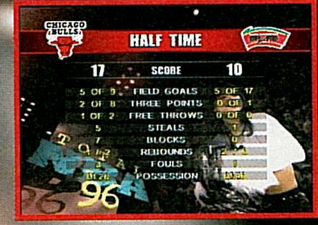
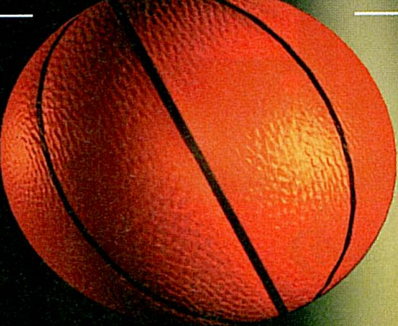
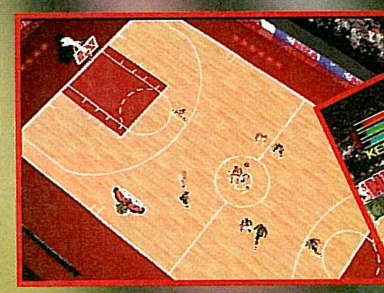


Para muchos, estamos ante el juego llamado a liderar este género deportivo.

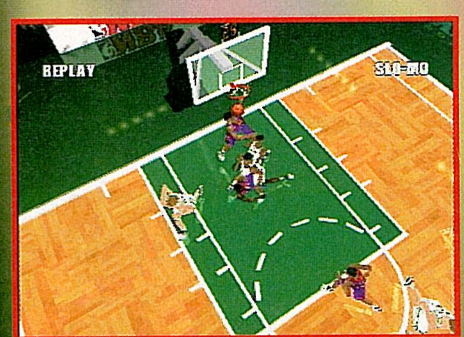
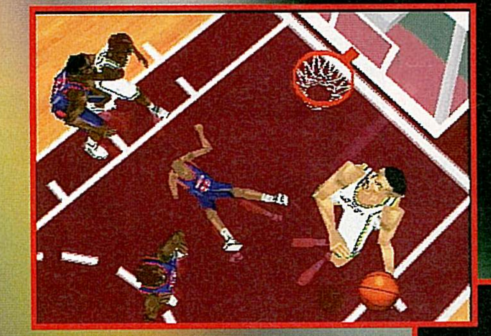
DANILOVIC



animaciones y una gran jugabilidad. La puesta en escena ya es todo un espectáculo mediante una impresionante, aunque breve, *intro*. Durante los menús se mantiene la misma tónica gracias a la continua aparición de imágenes reales de la **NBA** y de las sugerentes, y siempre agradecidas, animadoras. El juego se centra en la mencionada liga, incorporando las 29 franquicias que participan en la misma, incluidas **Vancouver** y **Toronto**. Las plantillas han sido actualizadas apareciendo todas las estrellas a excepción de los habituales ausentes: **Jordan**, **O´Neal** y **Barkley**. Sin embargo, sí se incorporan los últimos fichajes de esta temporada, entre los que destaca la del gigante lituano **Arvidas Savonis** en los Blazers. La presencia de estos jugadores no se queda en la anecdótica aparición de sus nombres, ya que sus rasgos físicos han sido fielmente reflejados. Este aspecto ya había sido tenido en cuenta en otros simuladores, especialmente a partir de NBA SHODOWN´94, que fue el primero en recoger el extravagante corte de pelo

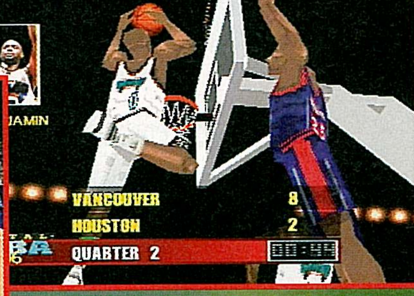





La calidad gráfica es realmente magistral.

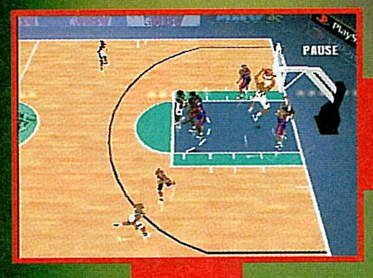




TIRO LIBRE





Ya no hay que ser negro y medir más de dos metros para sentirse estrella del baloncesto.



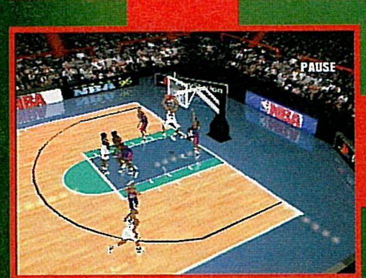


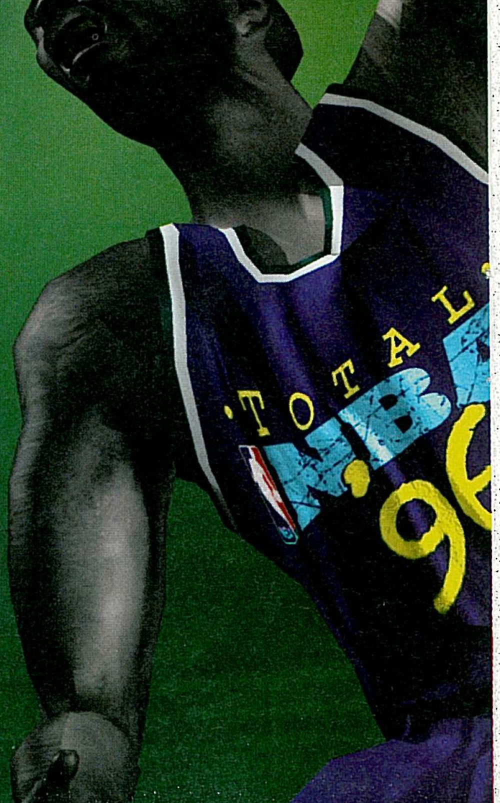

CAMARAS



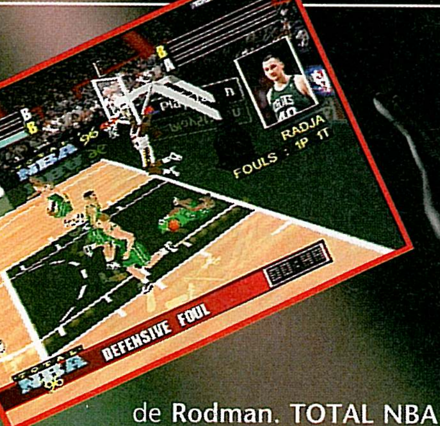


La variedad de perspectivas es increíble, entre las que destaca la que se produce en las repeticiones.







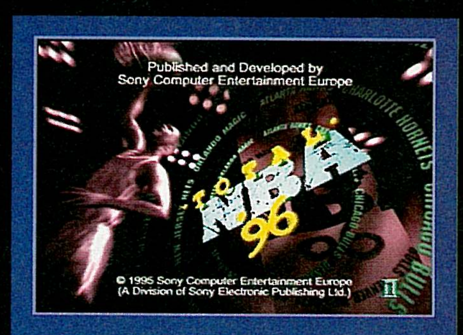


de **Rodman**. **TOTAL NBA 96** llega mucho más lejos, con detalles como la aparición del mencionado ala-pivot, traspasado este año a **Chicago**, con un color de pelo diferente en cada partido. Además después de cada canasta o al cometer una falta personal, aparece una imagen digitalizada en uno de los vértices de la pantalla. La calidad de los gráficos, tanto en su definición como en sus movimientos, es toda una delicia para los ojos del asombrado usuario que se sitúa por primera vez ante este juego. La sorpresa es aún más grata si se observan las siete vistas desde las que puede seguirse el juego. Entre ellas destaca la cámara manual, con la que se pueden obtener todo tipo de planos, especialmente si se utiliza durante las repeticiones. Además, después de una canasta espectacular aparece una repetición automática de la misma tomada desde alguna de las citadas perspectivas. El control de los jugadores es relativamente sencillo, siendo posible optar entre varias jugadas de ataque o tipos de defensa. En otro orden de cosas, es posible participar en una temporada completa de la **NBA**, o directamente en los *play-offs*. Para completar la faena también se recoge un mercado de jugadores que permite traspasarlos entre los diferentes equipos. Los comentaristas, que gritan por megafonía los nombres y apellidos de los jugadores tras anotar al estilo de ACTUA SOCCER, y unas melodías a ritmo de batería hacen posible que nos encontremos ante el mejor simulador de baloncesto aparecido para cualquier sistema, a la espera de NBA IN THE ZONE.

Una cosa está más que clara, y es que, con buenos programadores, no hace falta renunciar a la jugabilidad para dotar a un juego de un entorno acorde con las posibilidades de los nuevos sistemas de última generación. Esto, sin lugar a dudas, sí que es baloncesto.

J. ITURRIOZ





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS **96**

La espectacularidad aparece desde la intro, pasando por los menús y, por supuesto, por los partidos. Alcanza su más alto nivel en las repeticiones.

MUSICA **86**

La música utilizada durante todo el juego está basada fundamentalmente en el sonido de la batería. Su principal defecto es su limitada variedad.

SONIDO FX **94**

Los gritos del público están vinculados al desarrollo de los partidos. Además, el comentarista pronuncia claramente los nombres de los jugadores.

JUGABILIDAD **93**

El control de los jugadores es sencillo, pero permite una gran variedad de posibilidades. Las tácticas predefinidas le confieren unas gotas de simulación.



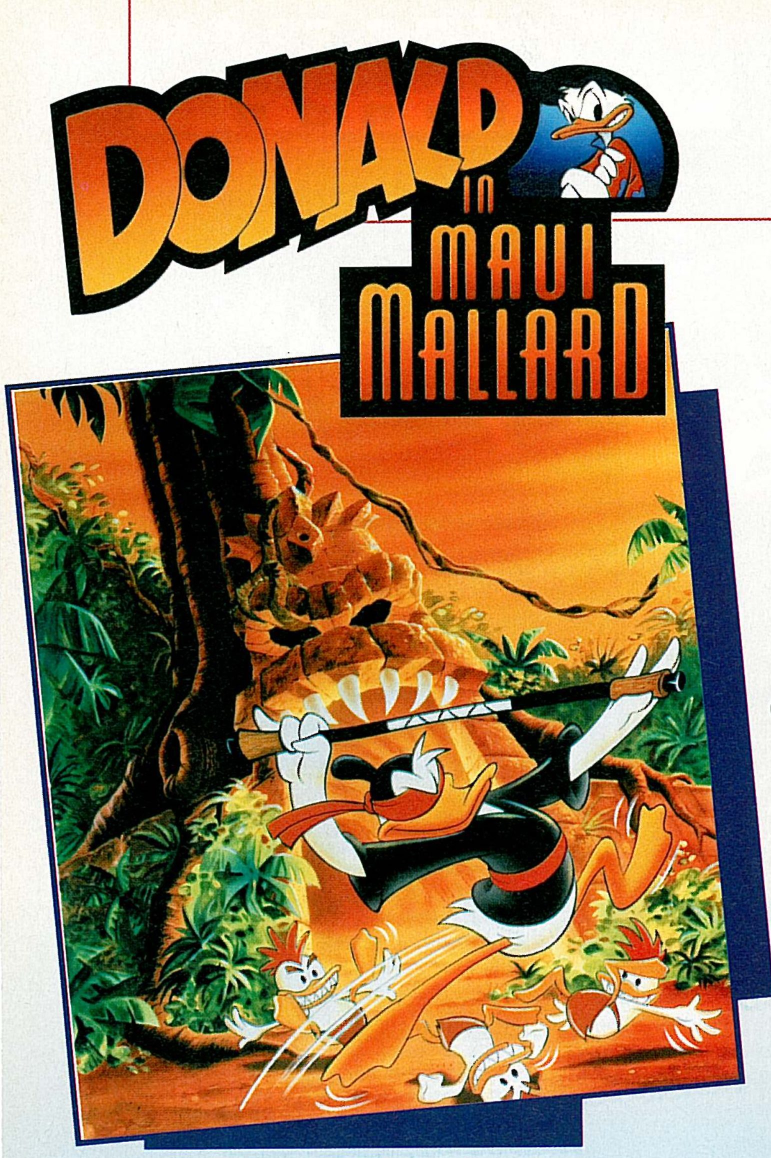
GLOBAL

Es, entre los juegos englobados en el baloncesto tradicional, el que consigue reunir una mayor espectacularidad sin descuidar la jugabilidad. El juego es una de esas fórmulas magistrales que impresiona a primera vista y no decepciona cuando se toma contacto con el mismo. Una auténtica obra de arte difícilmente superable.

+ La calidad visual es impecable en todos los aspectos del juego. Hasta ocho jugadores simultáneos.

− La incorporación de un editor sería demasiado pedir.

DONALD in MAUI MALLARD



En los Mares del Sur

Después de su triunfal paso por Mega Drive, el carismático pato Donald y Disney Interactive prueban fortuna en Super Nintendo con la intención de repetir el mismo éxito que su eterna rival.

Que **Disney Interactive** ponga el máximo cuidado en cada uno de sus lanzamientos para consola es algo que ya no discute nadie. La enorme calidad de títulos como PINOCCHIO o ALADDIN justifican el cuidado con que esta compañía planifica cada lanzamiento. Esta ha sido la principal causa del retraso del lanzamiento de la versión ***Super Nintendo*** de **MAUI MALLARD**, con casi tres meses de diferencia respecto a la fantástica entrega para ***Mega Drive***.

Una demora que se justifica sobradamente en el momento en que encendemos nuestra ***Super Nintendo*** y observamos anonadados el soberbio espectáculo que **Disney** y **Eurocom** ha brindado a todos los usuarios de ***SNES***. Y es que lejos de resultar una mera copia de la versión ***Mega Drive***, **MAUI MALLARD** ha sufrido una auténtica revolución gráfica y sonora en su paso a ***Super Nintendo***, fruto del trabajo concienzudo de unos programadores y grafistas que saben que el *hardware* de la má-

Un Ninja llamado Donald

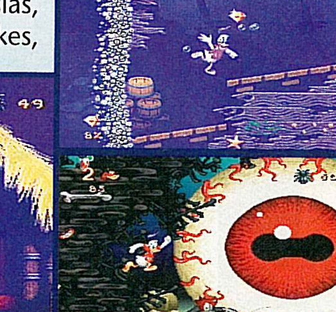
Convertido en el mítico Pato Ninja de Albirquerque, Donald tiene su principal ayuda en su flexible bastón Bo, capaz no sólo de acabar con las huestes de Shabuhm Shabuhm (compuesta en su mayoría por putrefactos usuarios de PC), sino también trepar más que un Jefe de Sección.



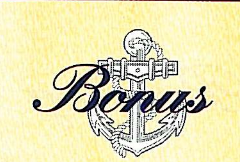




quina de **Nintendo** puede dar mucho mas de lo que estamos acostumbrados a ver...y a jugar. Porque con **MAUI MALLARD** se rescata la entrañable jugabilidad y el encanto de los primeras adaptaciones **Disney** para ***Mega Drive***. La vieja magia de CASTLE OF ILLUSION y QUACKSHOT regresa con más fuerza que nunca en este asombroso arcade de plataformas que convierte al Pato Donald en un intrépido investigador privado en constante búsqueda del legendario Idolo Mojo, oculto en lo más profundo de las selva de los anacardos salvajes. Para su desgracia, el Idolo también ha llamado la atención de Shabuhm Shabuhm, un diabólico hechicero, y de los habitantes de las islas, los diminutos Muddrakes, unos guerreros del tamaño de Torrebruno dotados de una innata mala leche que les convierte en el mayor peligro de todo el juego. Por suerte, y tras el primer enfrentamiento con Shabuhm Shabuhm, Donald podrá contar con un nuevo e inesperado poder: la posibilidad de convertirse en el famoso Ninja de Alburquerque. En esta nueva faceta de su personalidad, Donald no sólo es capaz de ejecutar los más arriesgados golpes de Ninjitsu, sino que podrá utilizar su bastón Bo para colgarse de maderos y recovecos y así llegar a nuevos y emocionantes lugares. Este delirante argumento, a mitad de camino entre una película de Bruce Lee y una entrega de Expediente X, sirve como excusa a ocho fases de pura diversión y adicción sin límites, que cuentan con el atractivo especial de incluir algunas subfases totalmente inéditas, exclusivas de esta versión ***Super Nintendo***, entre las que destacan el rescate de los Muddrakes en un arriesgado y desternillante ejercicio de *puenting*. Además de la aparición de estas nuevas fases, los usuarios de ***Super NES*** tienen muchos más motivos para estar contentos. El aspecto gráfico de **MAUI MALLARD** es senci-



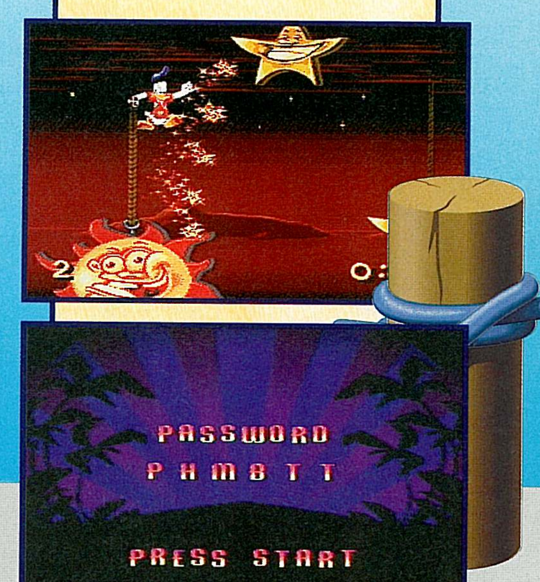






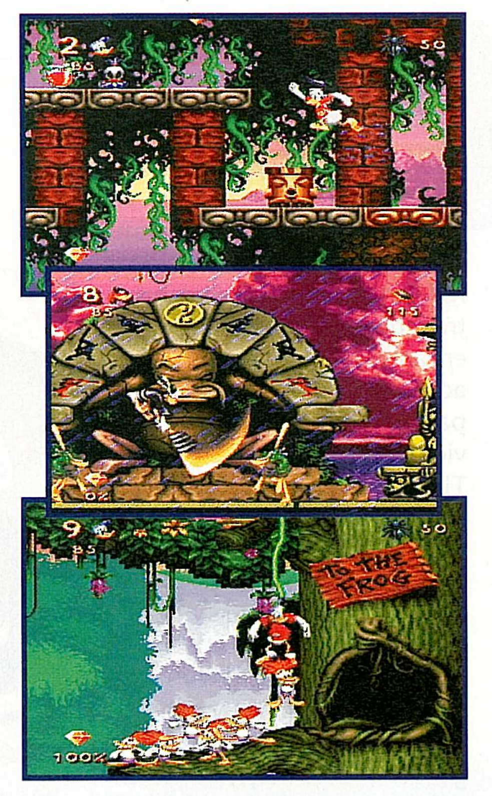
Bonus

Radicalmente distintas a las vistas en la versión Mega Drive, las rondas de bonus cambian el monociclo por un desmadrado viaje por un universo de pega, en el que es necesario accionar todos los cohetes para conseguir el ansiado password de cada fase.









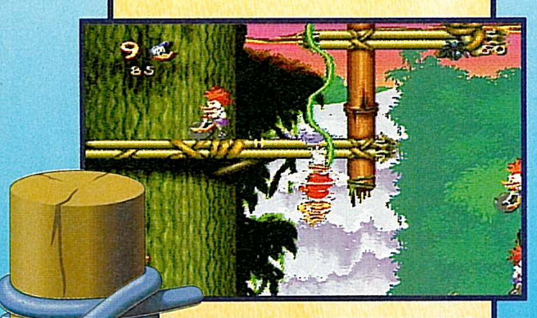






Puenting

Las fases de puenting pasan a tener un mayor protagonismo en esta versión Super Nintendo. A Donald se le presentan nuevos retos como el rescate, a golpe de salto, de varios Muddrakes a través de un cañon repleto de espinas y todo tipo de trampas.



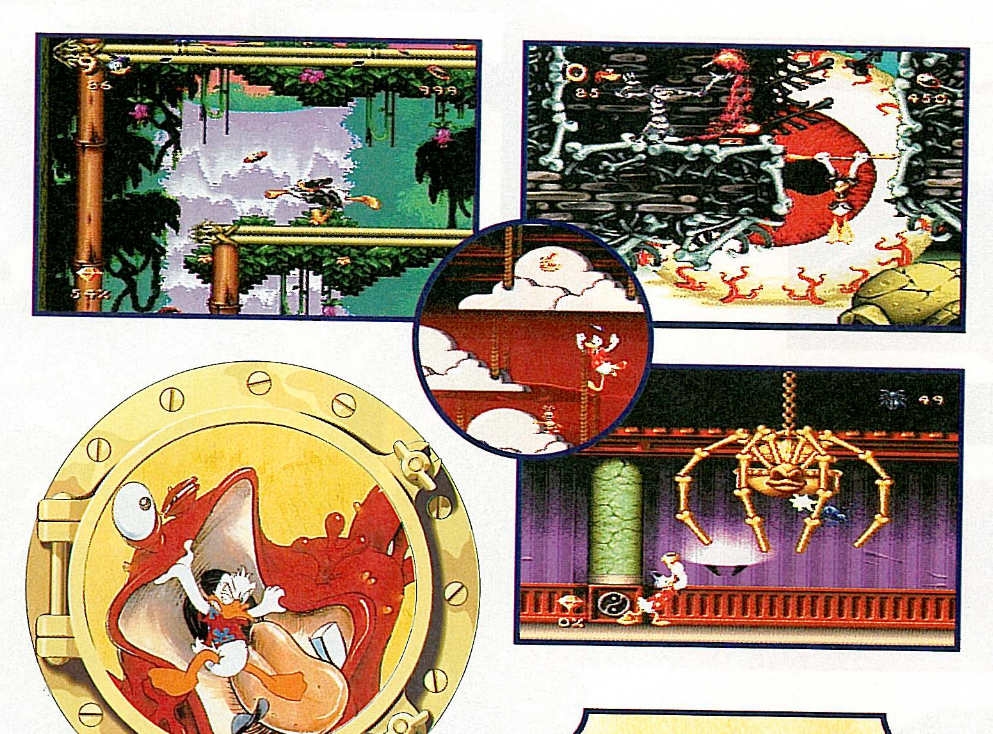
El Gañan de Piedra

Fiel recreación de uno de los seres mitológicos más populares de las islas (el tartesso Punisher, capaz de tumbar a quince búfalas de un berrido anal), este Moai de gigantescas proporciones nos abrirá camino a través de los intrincados muros de piedra que pueblan las ruinas de la isla.









llamente impresionante, ya que además de respetar la fantástica animación (producto del uso de *Rotoscoping*) de la versión ***Mega Drive***, han mejorado espectacularmente todos los escenarios, dotándolos de mucho más detalle y colorido. Desde el último de los muebles de la Mansión Mojo hasta lo más recóndito de la jungla de los Muddrakes son la prueba palpable del buen hacer de **Eurocom**, una compañía para nada novata en la programación para ***SNES*** (como lo demuestran los fantásticos POWER DRIVE y SUPER DROPZONE), y que no se ha conformado con lavarle la cara al juego, sino que le ha dotado de una banda sonora absolutamente prodigiosa, en la que tiene cabida todo tipo de ritmos, desde toques de jazz hasta tenebrosas ambientaciones musicales.

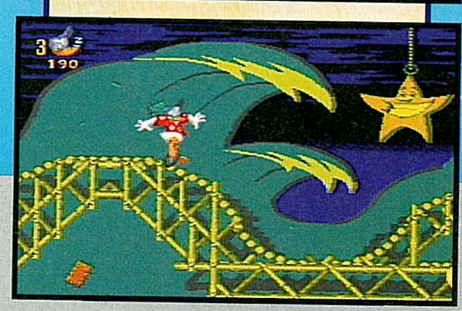
MAUI MALLARD es de lo mejorcito a lo que pueden aspirar actualmente los usuarios de ***SNES***, sobre todo aquellos que recuerdan con añoranza los viejos arcades de plataformas, donde la jugabilidad y la adicción inundaban cada poro del cartucho. **MAUI** reune todos estos elementos con una de las realizaciones técnicas más brillantes y cuidadas de los últimos años.

NEMESIS

Versión Mega Drive

Aparte de los ya mencionados contrastes gráficos y sonoros, la versión Mega Drive mantiene bastantes diferencias respecto a su homónima en Super Nintendo. Estas van desde la fase de bonus hasta el distinto desarrollo y mecánica de algunas fases.







DISNEY INTERACTIVE	
EUROCOM	
MEGAS	24
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	8
CONTINUACIONES	1
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92
Infinitamente superiores a los vistos en la versión Mega Drive, son todo un prodigio de detalle y colorido. A destacar la animación del personaje central.

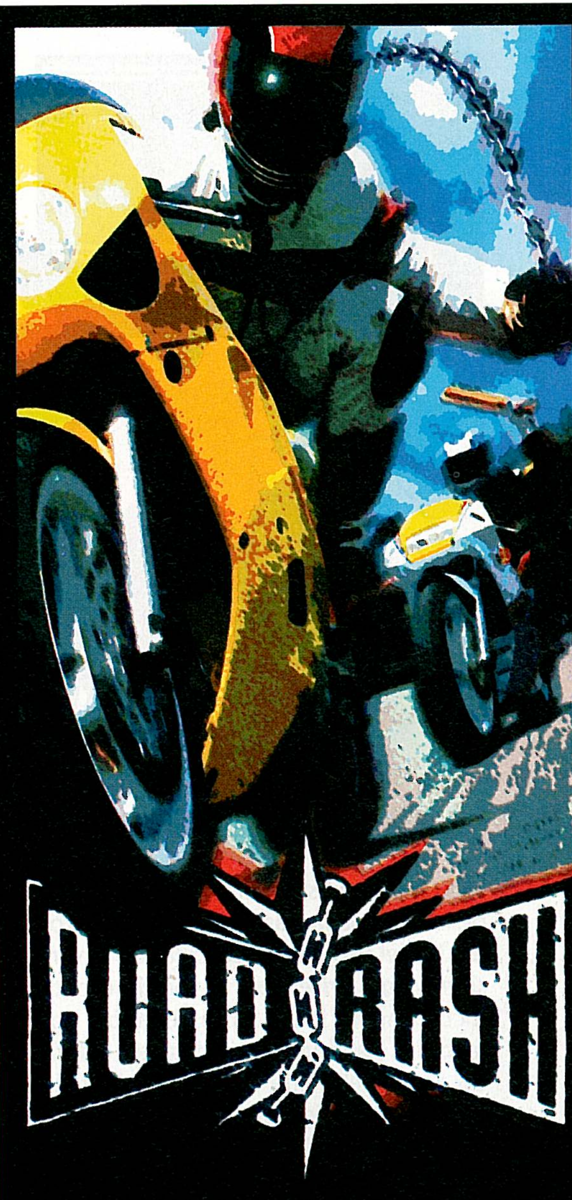
MUSICA 93
Coge el tema central del juego, mézclalo con los más diversos estilos musicales (acordes a cada fase) y tendrás banda sonora absolutamente genial.

SONIDO FX 89
Un poco mejores que los de la entrega de Mega Drive, pero poco más. La gran calidad de la música ha hecho que se queden en un plano secundario.

JUGABILIDAD 92
Jugabilidad y adicción a partes iguales en un arcade de plataformas que recupera el espíritu y el encanto de los viejos títulos Disney para consola.

91 GLOBAL
Sin conformarse con hacer un mero calco de la versión Mega Drive, Eurocom ha producido uno de los mejores arcades de plataformas creados para SNES en los últimos años. Jugable, divertido y con una de las mejores bandas sonoras que se pueden recordar, MAUI MALLARD contiene todo lo que un usuario de SNES puede soñar.

\+ Las fases del puenting son de lo mejorcito que he visto en los últimos años.
− Para poder conseguir un bendito password hay que sudar sangre, sudor y alguna que otra lágrima.



ATIZA COMO PUEDAS

Los apasionados de PlayStation soñábamos desde hace lunas con escuchar el estrépito de los motores de ROAD RASH rugiendo por los pasillos de casa. Desde hace unas horas la abuela busca piso por el centro.

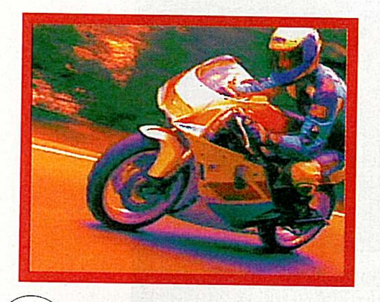
Napa Valley es uno de los circuitos más asequibles para puntuar. Pacific Coast está en un punto medio de dificultad y es el único en el que puedes ser eliminado al caer al agua.

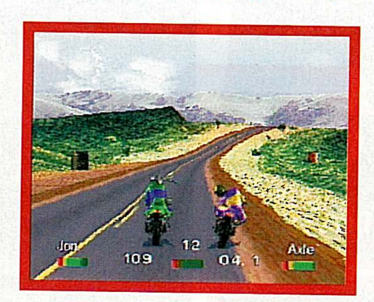
Napa Valley — CIRCUITO 1

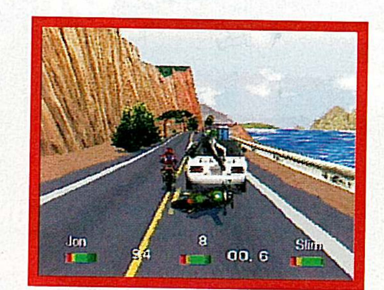
Pacific Coast — CIRCUITO 2











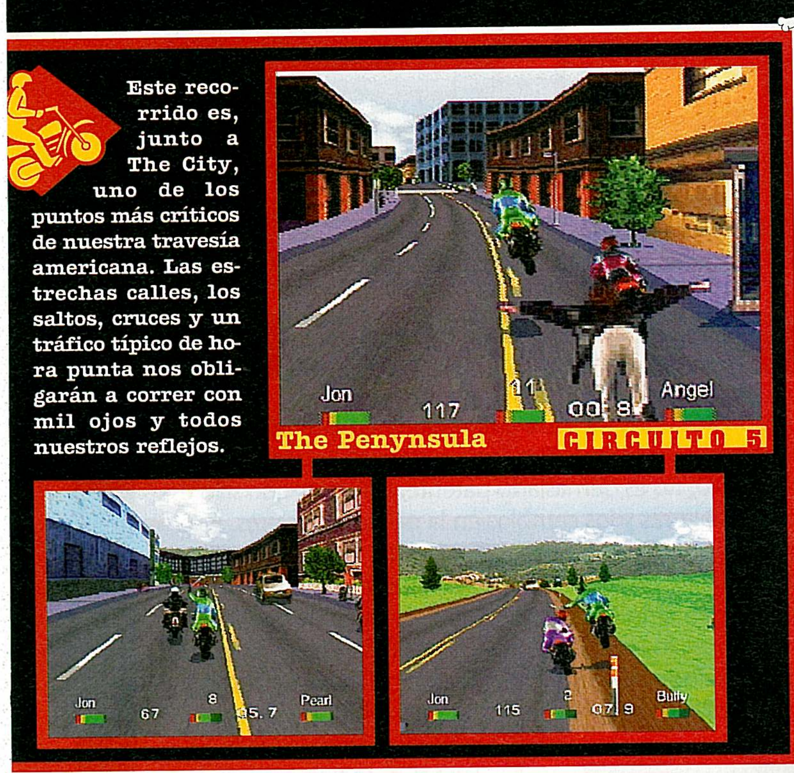


ROAD RASH, el mejor juego de motos de toda la historia de las consolas, comenzó su larga y exitosa andadura en *Mega Drive* hace ahora algo más de cuatro años. En ese largo periplo hemos tenido la oportunidad de ver su evolución a través de tres versiones para *Mega Drive*, una de *Game Gear*, otra para *Mega CD* y la revolucionaria entrega para *3DO*. Esta última versión, la más espectacular e impecable en el apartado técnico y gráfico, es la que ha servido como modelo a este **ROAD RASH** para *PlayStation*.
A primera vista todo sigue prácticamente igual, es decir, todo tiene un aspecto excelente. La esperada mejoría en el entorno vectorial, un apartado en el que *PlayStation* debería tener bastante ventaja sobre *3DO*, no es demasiado patente, mientras que sí lo es el suavizado de texturas y los cambios en la paleta de colores. Además de una mayor tasa de *frames* por segundo, una buena construcción del paisaje y de esas dos innovaciones a nivel gráfico, resulta digna de mención la incorporación de unas nubecillas en constante movimiento en el horizonte de pantalla. El *scaling* en los vehículos sigue siendo bastante aceptable, y no hemos percibido ningún tipo de ralentizaciones. Pese a su gran nivel, no alcanza la calidad gráfica de ESPN EXTREME GAMES, uno de los juegos del género que más partido ha sacado a las características de esta consola. En el apartado de jugabili-

Sierra Nevada es uno de los circuitos más espectaculares, pero no debe representar grandes problemas. Los contratiempos estan reservados para las calles llenas de tráfico de The City.

Sierra Nevada — CIRCUITO 3

The City — CIRCUITO 4



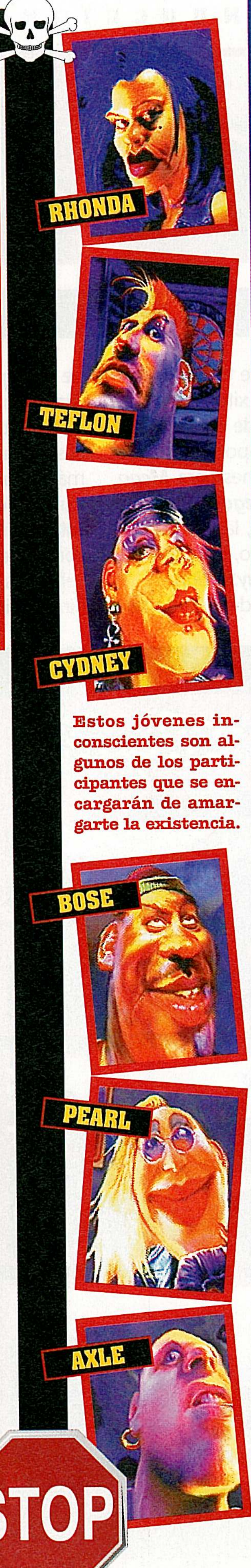
Este recorrido es, junto a The City, uno de los puntos más críticos de nuestra travesía americana. Las estrechas calles, los saltos, cruces y un tráfico típico de hora punta nos obligarán a correr con mil ojos y todos nuestros reflejos.

dad, **ROAD RASH** para *PlayStation* tiene todos los elementos imprescindibles para entusiasmar tanto a sus seguidores tradicionales como a aquellos que busquen velocidad, habilidad y acción sin límites. Aunque decirlo pueda parecer una temeridad, esta versión ha recuperado el espíritu de aquella primera entrega para *Mega Drive*, un programa ejemplar en jugabilidad y prácticamente eterno en el que siempre que cogíamos un mando nos pasaba algo nuevo. Aquí las rutinas de vehículos, cruces, transeúntes y demás elementos incidentes en el juego harán de cada carrera una caja de sorpresas y una fuente inagotable de castañazos. En cuanto a la banda sonora, se ha vuelto a apostar por grupos de música alternativa, sonido *Seattle*, *grunge* o como quieran llamarle los expertos a esos temas cañeros. Los efectos sonoros no alcanzan el nivel de espectacularidad y contundencia deseable. En definitiva, **ROAD RASH** para *PlayStation* cumple plenamente con las expectativas y se convierte en la mejor oferta de **EA** para esta consola...hasta la llegada de THE NEED FOR SPEED.

DE LUCAR



TIENDA Con el dinero ganado en las carreras podremos comprar nuevas y potentes motos. Los cinemas que muestran las máquinas son realmente espectaculares.



Estos jóvenes inconscientes son algunos de los participantes que se encargarán de amargarte la existencia.



	ELECTRONIC ARTS
	ELECTRONIC ARTS
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	5 ESCENARIOS
CONTINUACIONES	DINERO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 91
La belleza, la espectacularidad y la velocidad tienen ahora un nuevo aspecto con otro color y otro tratamiento de las texturas. Un juego impactante.

MUSICA 90
Los temas más conocidos de los grupos que causaron furor en Estados Unidos hace un año y medio. Canciones con mucho guitarreo y bastante marcha.

SONIDO FX 81
Les falta algo de resonancia y rotundidad. Se pueden escuchar sin mayores problemas, pero un juego de esta categoría necesita algo más de poderío.

JUGABILIDAD 92
El apartado donde ROAD RASH puede considerarse ejemplar. Divertido, adictivo, emocionante, sorpresivo y con horas de entretenimiento aseguradas.

GLOBAL 92
Aquellos que buscan velocidad y emociones al borde del infarto, tienen en ROAD RASH para PlayStation su mejor opción en los próximos meses. Técnicamente no alcanza la calidad de ESPN EXTREME GAMES (tiene muchos más elementos en pantalla), pero en cualquier caso entra dentro del grupo de los elegidos.

+ El juego en su conjunto por su trepidante concepción.

− Los efectos sonoros no están a la altura.

UNOS CD-ROM QUE NO TE PUEDES PERDER

¡COLECCIÓNALOS!

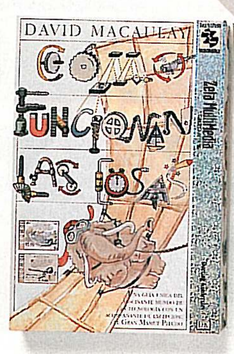
Sabrás,
cómo funcionan las cosas

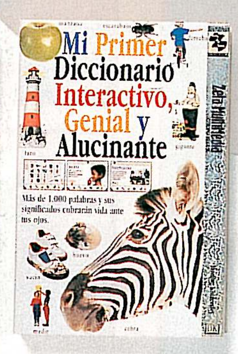
explorarás,
un navío de guerra del siglo XVIII

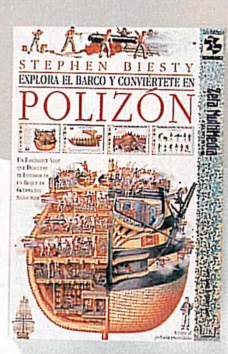
descubrirás,
todas las partes del cuerpo humano

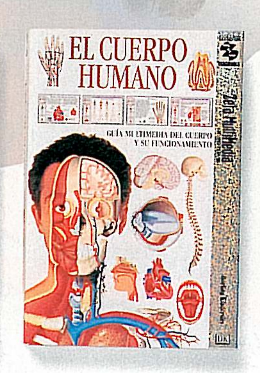
conocerás,
el mundo de las ciencias y el universo

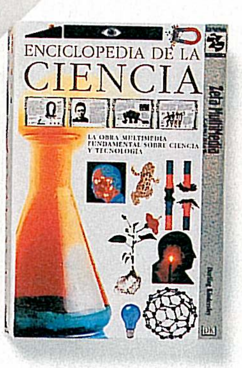
y aprenderás
el significado de las palabras













Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**

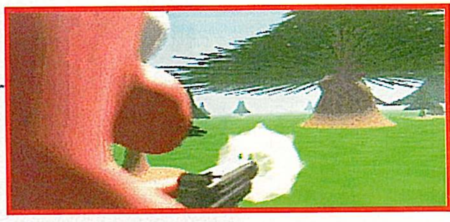


y Tiendas El Corte Inglés

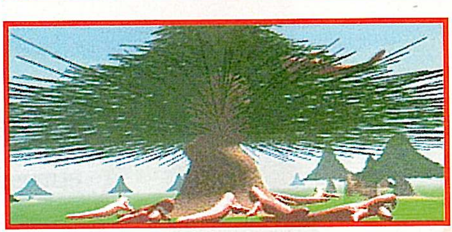
LOMBRICES DE TIERRA-AIRE

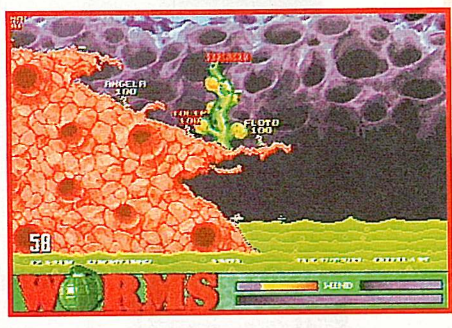
En el mundo de los videojuegos hay ocasiones en las que una conjunción de estrellas o algún otro fenómeno casi sobrenatural provocan que en la mente de un programador la inspiración y la imaginación den lugar a una joya lúdica. WORMS es algo que aparece cada muchos, muchos años.

WORMS









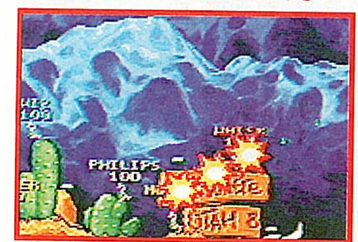


De la prehistoria del videojuego recordamos muchos títulos que, en la mayoría de los casos, cuentan con gráficos pobres pero con una jugabilidad excelsa. Dentro de estos entrañables títulos rescatamos algunos que, por su concepción y sistema de juego, entroncan plenamente con el título que nos ocupa. ARTILLERY, con una divertida conversión a *Macintosh*, TANKS, su secuela, y unas cuantas variantes fueron el germen de esta producción de **Team 17**. El juego toma nombre de los protagonistas del juego, unas curiosas lombrices que recuerdan mucho a los LEMMINGS y con una personalidad desbordante.
La mecánica de juego es tan simple co-





air strike



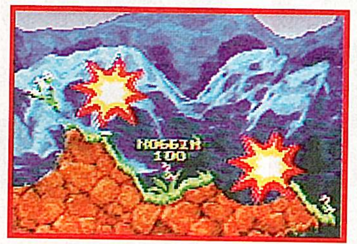
Ideal para limpiar el terreno de gusanos molestos. Demoledor y potente.

bazooka



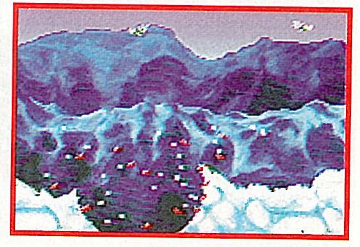
Requiere habilidad en largas distancias, ya que le afecta la gravedad y el viento.

cluster bomb



Bomba de fragmentación. En caso de impacto directo puede quitar mucha vida.

dinamite



Pon el petardo y corre. La detonación más potente. Tiene sus riesgos.

E LI GE

dragon ball



Ni el mismo Ryu sería capaz de recrear con tanta fidelidad su famosa onda vital.

fire punch



En la línea del anterior. Ideal para los que se encuentran al borde del abismo.

grenade



Una sola explosión pero francamente destructiva. Hay que medir los grados.



homing missile



Misil teledirigido. Para los que no quieren riesgos innecesarios.

mine



Mayor poder de desplazamiento y menor potencia que la dinamita.

shotgun



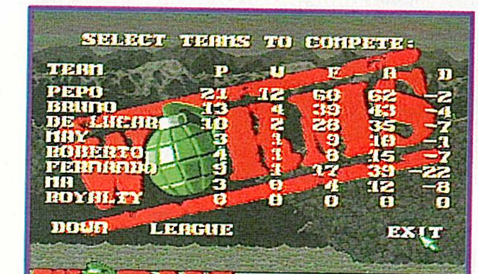
Los gusanos más vaqueros podrán demostrar con la escopeta su puntería.

uzi



Una ametralladora que hará bailar a todos los gusanos que se topen con ella.

clasificacion



editor

Podréis poner el nombre que queráis a vuestros gusanos. La vecina del quinto, el portero o el perro de tu amigo pueden valer.



menu

Un sinfín de posibilidades se os abren gracias a este completo menú. Conocedlo a fondo para sacar partido al juego.

The Scope



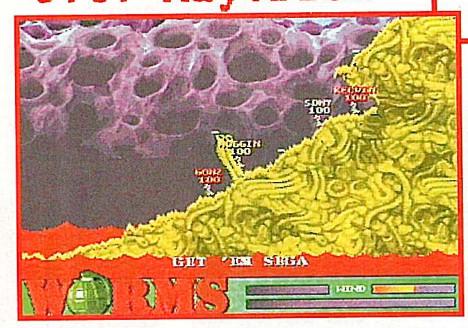
Nemesis



De Lucar



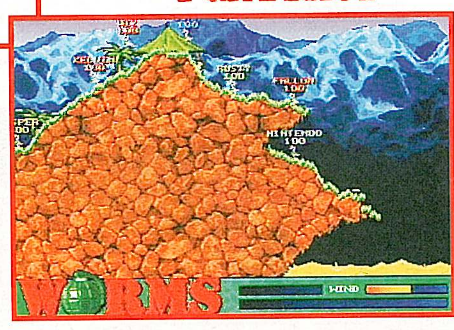
J.C. Mayerick



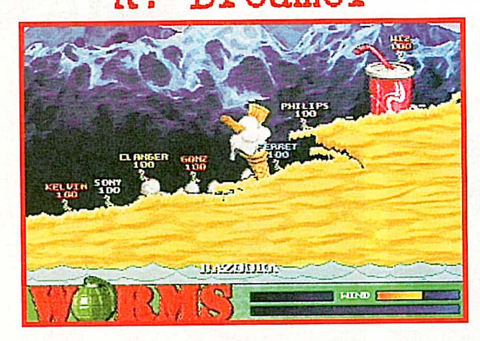
ESCENARIOS

Entre los más de 4 billones de escenarios que pueden generarse, probad a poner vuestro nombre a alguno de ellos. El resultado será un campo de batalla personalizado al que podréis volver cuando se os antoje. Aquí tenéis algunas muestras de escenarios creados con los nombres de los seres de la redacción.

Punisher



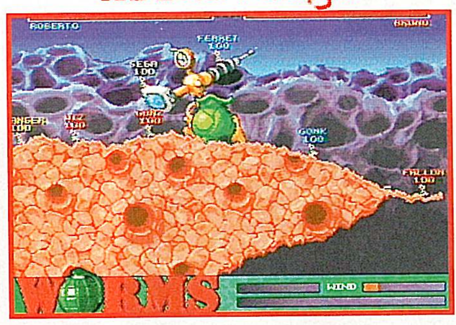
R. Dreamer



The Elf



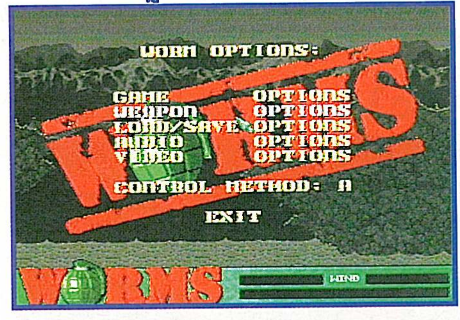
Asikitanga



mo adictiva y consiste básicamente en «guerrear» con un equipo formado por gusanos. Los equipos de gusanos tienen unos nombres muy divertidos, como ROYALTY, con la familia real británica como protagonista; TOP DOGS, con los perros más famosos de la tele; FAB FOUR, con los cuatro beatles como protagonistas, etc... Por supuesto, estos nombres pueden cambiarse mediante un sencillo editor, y de esta manera renombrar a los gusanos como os parezca.

Cada partida se juega por equipos de cuatro lombrices cada uno. Ante nosotros se creará un escenario bidimensional en el que los gusanos se repartirán de una forma aleatoria o por equipos. Cada vez le tocará a un gusano diferente el turno, que deberá aprovechar al máximo para quitar los máximos puntos de vida de los gusanos rivales. El arsenal disponible para atacar a los adversarios es increíblemente variado y, además, también

opciones



ranking



contamos con una variada gama de artilugios para operar sobre el terreno. Como veis, a pesar de la temática eminentemente bélica, el buen humor preside todo el ambiente del juego. Jugar contra la máquina ya es divertido, pero cuando implicas en la partida a uno, o a varios amigos, la competitividad y la adicción llega a límites realmente insospechados. Además de esto, contamos con diferentes menús de opciones, que nos permitirán desde seleccionar las armas disponibles hasta las más curiosas estadísticas. Si los gráficos, a pesar de su aparente sencillez, son soberbios, el apartado sonoro es magistral, con unas voces muy graciosas (muy al estilo LEMMINGS) y unas melodías muy «bélicas». En cuanto a jugabilidad, creo que ha quedado claro, pero esta última semana acostándome a las 3 de la mañana lo atestigua. Haz el gusano.

THE SCOPE



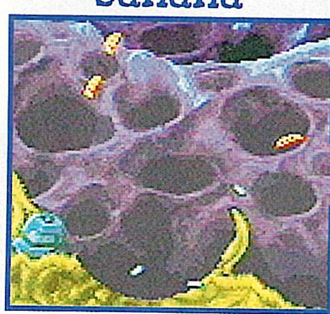


cajones



banana





minigun



oveja



Durante la partida aparecerán aviones que irán arrojando cajones que encierran armas. Algunas de ellas son especiales e inéditas,

como la potencia destructiva de la Banana Bomb, la simpatía de la Oveja-bomba y la espectacularidad de la ametralladora Minigun.

blowtorch



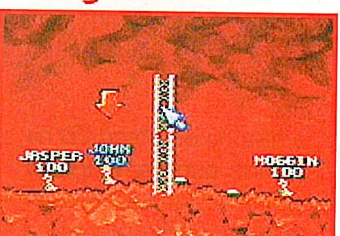
Ideal para hacer agujeros en cuatro direcciones. Los cobardes al poder.

bungee



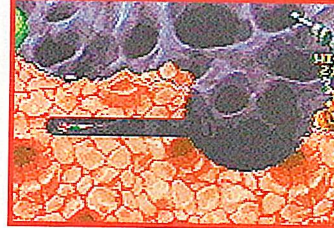
Puenting, ni más ni menos. No te quedes colgado.

girders

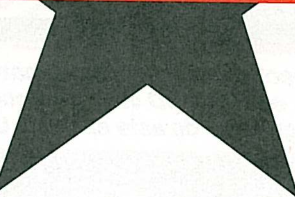


Vigas metálicas para proteger a tus gusanos de ataques rivales.

kamikaze



Si lo tienes todo perdido suicídate, pero llevándote a alguien por delante.



ninja rope



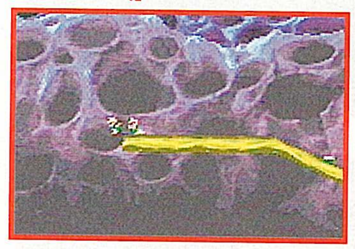
Tarzán al lado de estos gusanos es un simple aficionado, un colgado.

pneumatic drill



Un martillo de esos de los obreros que agujereará todo lo que se encuentre.

prod



Un ligero empujón ayudará a los que se encuentren al borde del abismo.

teleport



Colócate en el lugar que elijas del escenario por arte de magia.

WORMS

OCEAN	
TEAM 17	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	4
FASES	+4 BILLONES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 88

De sencillez aparente pero de un dinamismo y personalidad desbordante. Atención a los «gags» antes de cada partida. Impresionantes.

MUSICA — 89



Una melodía que haría las delicias del mismísimo Coronel Truman. No molesta en absoluto a pesar de que se repite hasta la saciedad.

SONIDO FX — 92



El más simpático humor unido a la imaginación sin igual de los programadores. Voces muy al estilo LEMMINGS que provocan carcajadas continuas.

JUGABILIDAD — 93

Pocos juegos como éste serán capaces de ofrecerte semejantes dosis de adicción. Con varios jugadores, todo esto se multiplica hasta el infinito.

92 GLOBAL

Si tenemos en cuenta que la jugabilidad es lo más importante de un juego, con esta premisa resulta que tenemos ante nosotros uno de los juegos más importantes de estos últimos tiempos. No os fiéis de las pantallas, ya que bajo su sobriedad se esconde un auténtico fenómeno con una potencia sin precedentes.

+ Los billones de fases del juego y su gran jugabilidad.
− Si no tienes a alguien con quien jugar, no le sacarás todo su jugo.











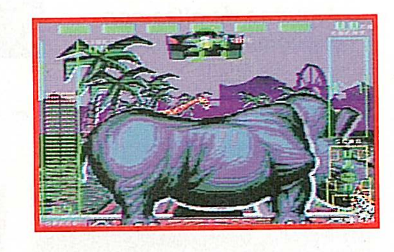




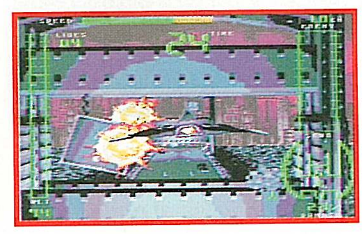
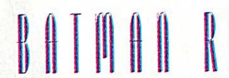
VELOCIDA



DESPUES DE TANTO MELODRAMA DIGITALIZADO Y DEMAS BASURILLAS, LOS USUARIOS DE MEGA CD NECESITABAMOS UN TITULO QUE NOS DEVOLVIERA LAS ESPERANZAS DE VIVIR, DE DEMOSTRARNOS QUE NO METIMOS LA PATA AL ADQUIRIRLO. BATMAN & ROBIN ES ESE JUEGO.




La historia de ***Mega CD*** ha venido siempre marcada por el total desaprovechamiento de su potente *hardware*. Pocas han sido las compañías en utilizar los *chips* y rutinas de *scaling* de las que hace gala ***Mega CD*** para algo más que un simple juego de cartucho con banda sonora de CD. Tan sólo algunas producciones de **Core** como THUNDERHAWK o BATTLECORPS han sabido sacar partido del *scaling*, mientras que la propía **Sega** lo intentó en el año 93 con BATMAN RETURNS, un trepidante arcade de conducción que rescataba elementos clásicos de las mejores recreativas de la casa, como OUT RUN. Ahora, tres años después, **Sega** y el propio Batman trasladan la misma mecánica y utilización del *scaling* a otro nuevo arcade que toma como

BATMAN RETURNS

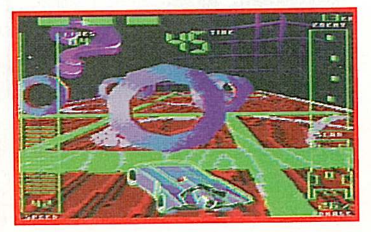




Absolutamente revolucionario, la primera aparición de Batman en Mega CD vino a demostrar las grandes posibilidades gráficas de este aparato. Un título esencial en tu ludoteca.



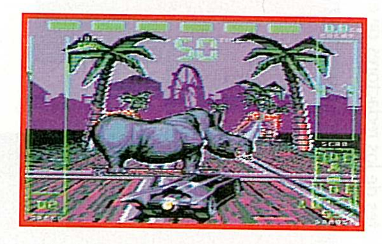




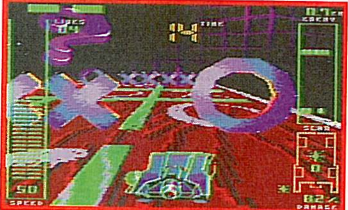


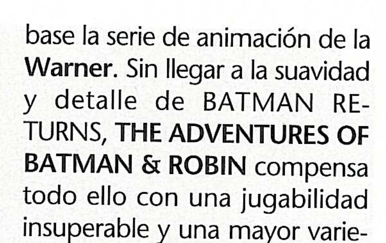


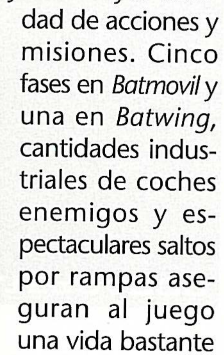
D TERMINAL

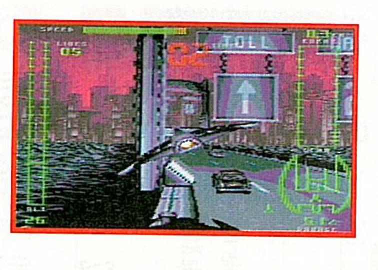


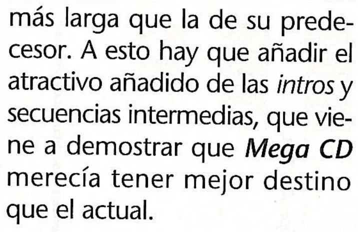




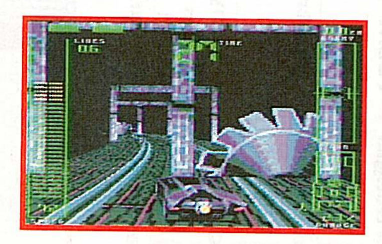












base la serie de animación de la **Warner**. Sin llegar a la suavidad y detalle de BATMAN RETURNS, **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN** compensa todo ello con una jugabilidad insuperable y una mayor variedad de acciones y misiones. Cinco fases en *Batmovil* y una en *Batwing*, cantidades industriales de coches enemigos y espectaculares saltos por rampas aseguran al juego una vida bastante más larga que la de su predecesor. A esto hay que añadir el atractivo añadido de las *intros* y secuencias intermedias, que viene a demostrar que ***Mega CD*** merecía tener mejor destino que el actual.

NEMESIS

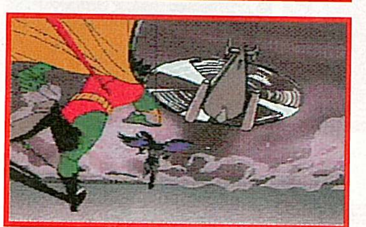


















PLAYSTATION 10

1 WIPEOUT ↑
Conducción ◆ Psygnosis

A la espera de la segunda parte, parece que nadie puede desbordar la calidad técnica y jugabilidad de este gran clásico contemporáneo.

2 RIDGE RACER ↓
Conducción ◆ Namco

3 ALIEN TRILOGY NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Acclaim

4 DOOM ↓
Shoot´em-up ◆ ID Software

5 DESTRUCTION DERBY =
Conducción ◆ Psygnosis

6 TEKKEN ↓
Beat´em-up ◆ Namco

7 WORMS NOVEDAD
Estrategia ◆ Team 17

8 ROAD RASH NOVEDAD
Conducción ◆ Electronic Arts

9 PHILOSOMA NOVEDAD
Shoot´em-up ◆ Sony

10 MORTAL KOMBAT 3 ↓
Beat´em-up ◆ Williams

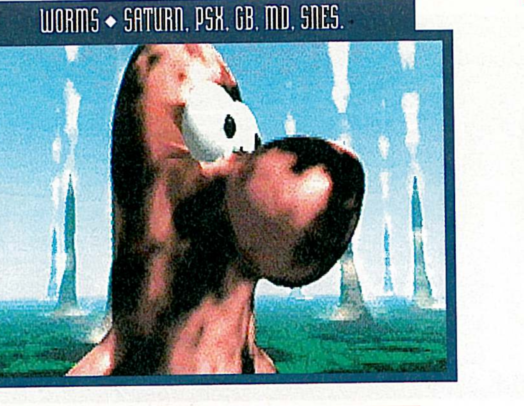
SATURN 10

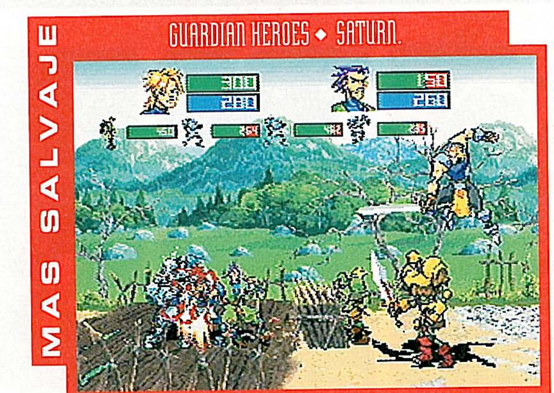
1 SEGA RALLY =
Conducción ◆ Sega
Pasará mucho tiempo antes de que cualquier otro título desbanque a la penúltima creación de AM3 del primer lugar de la clasificación.

2 VIRTUA FIGHTER 2 ↑
Beat´em-up ◆ Sega

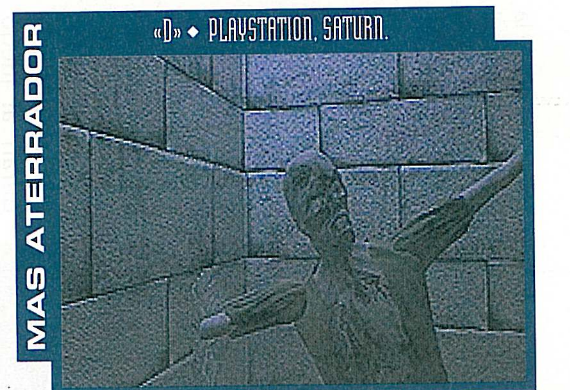
3 X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM ↓
Beat´em-up ◆ Capcom

4 RAYMAN ↑

MAS ADICTIVO

WORMS ◆ SATURN, PSX, GB, MD, SNES.

MAS SALVAJE


GUARDIAN HEROES ◆ SATURN.

MAS ATERRADOR

«D» ◆ PLAYSTATION, SATURN.

GAME BOY 5

1 DONKEY KONG LAND ↑
Beat´em-up ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND ↓
Plataformas ◆ Nintendo

3 STREET FIGHTER 2 =
Beat´em-up ◆ Capcom

4 ZOOP NOVEDAD
Puzzle ◆ Viacom

5 CUTTHROAT´S ISLAND NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Acclaim

GAME GEAR 5

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

2 SONIC LABERYNTH =
Plataformas ◆ Sega

3 TAIL´S ADVENTURES =
Plataformas ◆ Sega

4 PGA TOUR GOLF 96 NOVEDAD
Deportivo ◆ Electronic Arts

5 BATMAN FOREVER =
Beat´em-up ◆ Acclaim

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.








Plataformas ◆ Ubi Soft

5 GALACTIC ATTACK ↓
Shoot´em-up ◆ Taito

6 WORMS NOVEDAD
Estrategia ◆ Team 17

7 «D» NOVEDAD
Aventura ◆ Acclaim

8 VIRTUA COP ↓
Shoot´em-up ◆ Sega

9 MORTAL KOMBAT 2 NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Acclaim

10 CLOCKWORK KNIGHT 2 ↓
Plataformas ◆ Sega

10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI´S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo



Otro tanto podemos decir de la obra maestra de **Shigeru Miyamoto**, un colosal plataformas con todo el encanto made in **Nintendo**.

2 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

3 KILLER INSTINCT =
Beat´em-up ◆ Nintendo

4 MAUI MALLARD NOVEDAD
Plataformas ◆ Disney

5 MEGAMAN 7 ↑
Plataformas ◆ Capcom

6 I.S. SOCCER DELUXE ↓
Deportivo ◆ Konami

7 DOOM =
Shoot´em-up ◆ Ocean

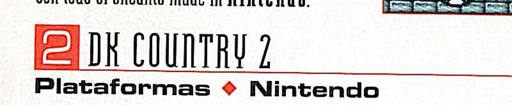
8 ILLUSION OF TIME =
Action RPG ◆ Nintendo

9 MORTAL KOMBAT 3 ↓
Beat´em-up ◆ Acclaim

10 NBA GIVE´N GO =
Deportivo ◆ Konami

10 MEGA DRIVE

1 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Sega



La falta de lanzamientos potentes para este sistema, hasta que llegue TOY STORY, hace que el Pato Donald conserve su lugar privilegiado.

2 VECTORMAN =
Plataformas ◆ Sega

3 SUPER SKIDMARKS ↑
Conducción ◆ Acid Software

4 COMIX ZONE ↓
Beat´em-up ◆ Sega

5 NBA LIVE´96 =
Deportivo ◆ Electronic Arts

6 MICROMACHINES´96 ↑
Conducción ◆ Codemasters

7 MORTAL KOMBAT 3 ↓
Beat´em-up ◆ Williams

8 LIGHT CRUSADER =
Action RPG ◆ Sega

9 SOLEIL =
Action RPG ◆ Sega

10 CUTTHROAT´S ISLAND NOVEDAD
Beat´em-up ◆ Acclaim

5 NEO GEO CD

1 PULSTAR =
Shoot´em-up ◆ SNK

2 SAMURAI SHODOWN 3 NOVEDAD
Beat´em-up ◆ SNK

3 KABUKI KLASH ↓
Beat´em-up ◆ Hudson

4 FATAL FURY 3 ↓
Beat´em-up ◆ SNK

5 KING OF FIGHTERS ´95 ↓
Beat´em-up ◆ SNK

5 CD-i

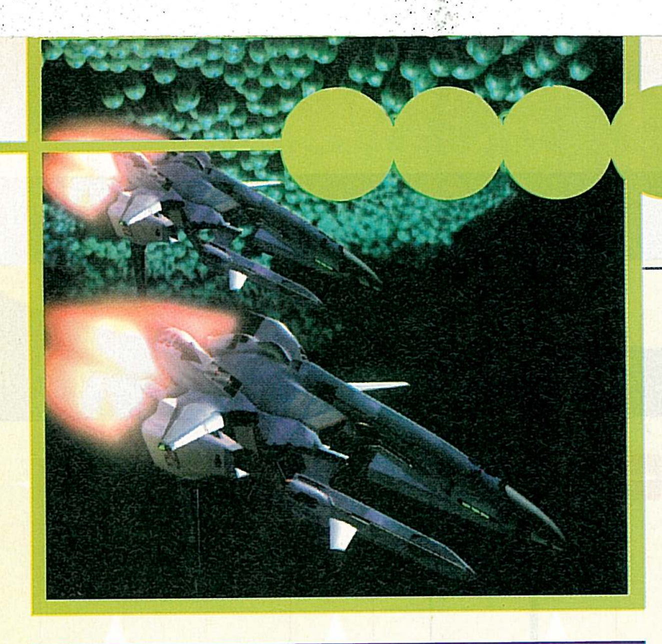
1 LOST EDEN ↑
Aventura ◆ Philips

2 BURN : CYCLE ↓
Aventura ◆ Philips

3 APPRENTICE =
Plataformas ◆ Philips

4 MAD DOG McCREE =
Shoot´em-up ◆ Capdisc

5 WORLD CUP GOLF NOVEDAD
Deportivo ◆ U.S. Gold



MAS ALLA DEL ESPACIO EXTERIOR



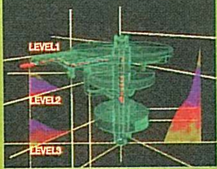
PHILOSOMA



Cuando PHILOSOMA surcó el espacio exterior japonés la pasada primavera, con la intención de devolver el protagonismo perdido a los *shoot´em-up*, un pequeño resplandor de esperanza acudió al corazón de todos los fanáticos del género. Yo fui uno de los primeros en hacerme con una muestra de **PHILOSOMA** para ver el prometedor trabajo que los programadores de **SCE** habían realizado. Han pasado casi nueve meses, y todavía recuerdo aquellos momentos con cierta emoción. Incluso adquirí el pasado mes de Noviembre un precioso libro titulado PHILOSOMA PERFECT GUIDE BOOK en **Akihabara,** que contenía un CD ROM y algunos bocetos e imágenes renderizadas del ambicioso proyecto **PHILOSOMA**. Ya sé que mi pasión por este tipo de juegos no es normal ,pero creí, creo y siempre creeré que la ocasión mereció la pena. Ahora que dentro de muy pocos días todos vais a poder dis-











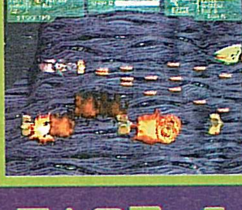




PHILOSOMA se ha convertido, tras más de ocho meses en el mercado japonés, en uno de los títulos emblemáticos de S.C.E. El tremendo trabajo de programación, la impecable ejecución audiovisual, la gran variedad de perspectivas y una intro de fábula le han aupado al podio de los grandes clásicos.





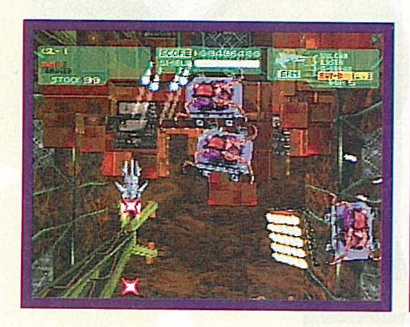




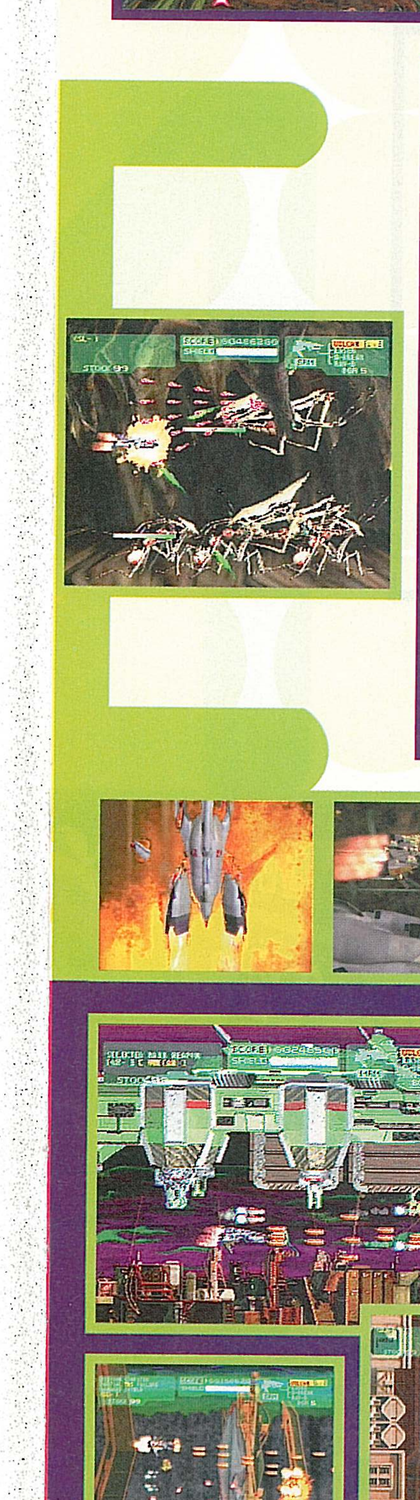
FASE 1

Nuestra estilizada nave tendrá que surcar un ondulante y sinuoso macizo montañoso desde cuatro perspectivas diferentes. 5 subfases.

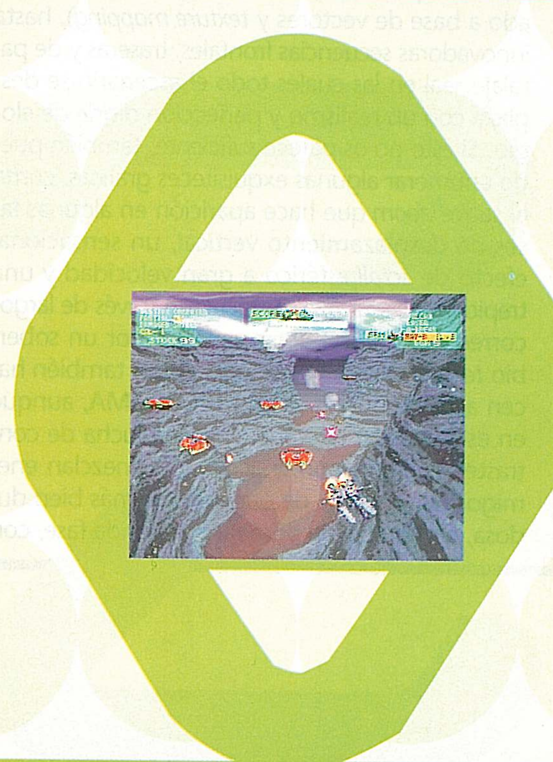


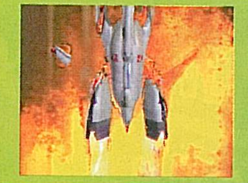




frutar con el *shoot´em-up* más completo de la historia, quiero contaros todas y cada una de sus cualidades y también, por qué no, sus pequeños defectos. Me gustaría comenzar a hablaros de la *intro*, porque creo que en este caso, y sin que sirva de precedente, nos encontramos ante una de las mejores y más logradas de todos los tiempos y con una duración de cuatro minutos y medio. Pero aquí no acaba la cosa, porque a lo largo y ancho del juego también seremos obsequiados con nuevas y sobresalientes secuencias que enlazan con una perfección milimétrica todas las fases del juego, haciendo de **PHILOSOMA** una experiencia sin cortes ni molestas interrupciones. Aunque el número de fases pueda parecer exiguo, cuatro es un número engañoso, os puedo adelantar que la cantidad de subfases asciende a la nada despreciable cifra de 19, todas ellas perfectamente diferenciadas y de una longitud considerable. Los que duden del pretencioso apelativo

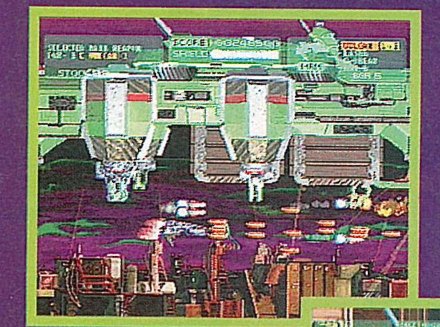




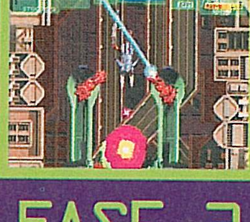








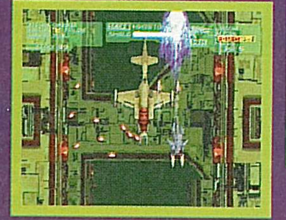





FASE 2

Este complejo escenario urbanístico nos depara una nueva e impresionante perspectiva de paralaje real y dos *Final Bosses*. 6 subfases.



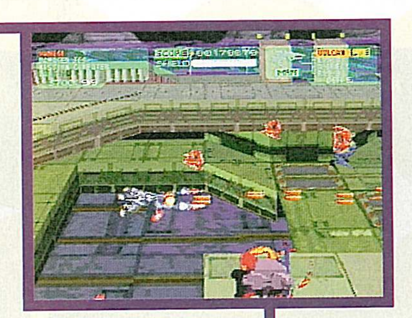


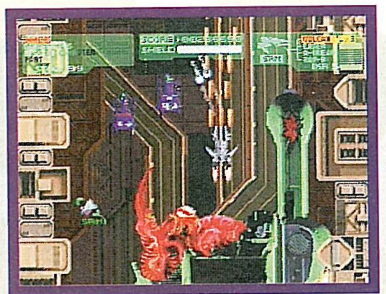


FASE 3

Sin lugar a dudas la fase más bella de todo el juego gracias a sus laberintos vectoriales con *texture mapping*. 3 subfases.

de «matamarcianos más completo» tendrán que batirse en retirada, porque **PHILOSOMA** posee hasta cinco perspectivas de juego diferentes, desde las clásicas vertical y horizontal o lateral (todas ellas con un efecto de profundidad creado a base de vectores y *texture mapping*), hasta innovadoras secuencias frontales, traseras y de paralaje real en las cuales todo el escenario se desplaza con un realismo y perfección digna de elogio. Si esto no os parece suficiente, también puedo enumerar algunas exquisiteces gráficas, como el suave *zoom* que hace aparición en algunas fases de desplazamiento vertical, un sensacional efecto de *scroll* esférico a gran velocidad y una trepidante carrera de obstáculos a través de largos corredores en 3-D acompañados por un soberbio *texture mapping*. Los *Final Bosses* también hacen acto de presencia en **PHILOSOMA**, aunque en esta ocasión hay una pequeña lucha de contrastes que convendría aclarar. Se mezclan enemigos habituales y de originalidad más bien dudosa, como el de la primera y segunda fase, con







espectaculares brutos mecánicos que rayan la perfección en el *Medium Boss* de la segunda fase, el tren del haz de verde resplandor, o la grotesca criatura de la última fase en sus dos facetas. Continuando con los apartados mejorables, que los hay, se podrían optimizar el sonido FX, que sólo brilla a la altura deseada con las parrafadas de los protagonistas, y la banda sonora, que alcanza tintes épicos en la *intro* pero que sucumbe de una forma escandalosa en cada una de las fases del juego, con composiciones impersonales y de dudosa calidad melódica. En el plano terrenal o jugable hay que reconocer que la dificultad en modo *hard* está muy ajustada, aunque una mayor consistencia y solidez en el desarrollo y otros aspectos del juego como un armamento para nues-

FASE 4

El preludio para el enfrentamiento final con Philosoma nos conducirá a través de cavernas infestadas de insectos y arácnidos. 5 subfases.

映画をゲームする。

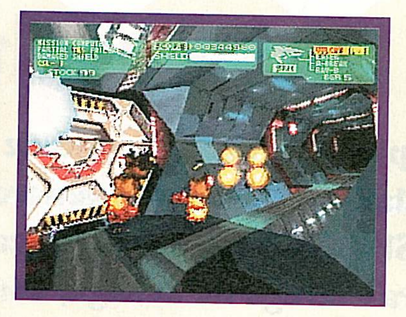
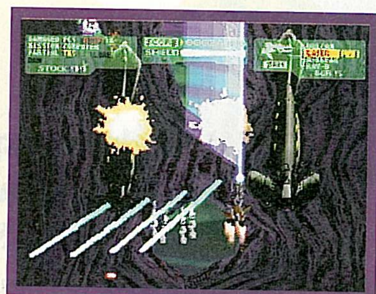
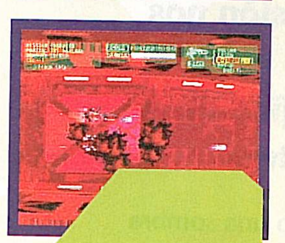
PSだけが可能にしたシューティングゲーム。

PHILOSOMA

フィロソマ





tra nave más útil y variado, por ejemplo, habrían elevado considerablemente la ya de por sí alta valoración global. Una buena noticia para los usuarios españoles es que **SCE** ha mejorado ciertas anomalías de *scroll* que poseía la versión japonesa de **PHILOSOMA**, que las sorprendentes *intros* ahora se pueden escuchar en inglés, y que los *continues* han disminuido de cinco a tres. Afortunadamente, y si os fijáis en la secuencia final del juego, tenemos una segunda parte asegurada en la que los programadores de **Sony Computer Entertainment** pueden conformar uno de los *shoot´em-up* más brillantes de todos los tiempos de la historia del videojuego.

THE ELF & NEMESIS

PHILOSOMA

MOVIE
START
CONFIGURATION

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3 +
FASES	4 (19 subfases)
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 93
Una brillante colección de scroles de fantasía, cinco perspectivas, rutinas gráficas de impecable factura y unas secuencias animadas sobresalientes.

MUSICA 85
La composición musical que acompaña a la intro posee tintes épicos, pero el resto de melodías del juego quedan sepultadas en el completo anonimato.

SONIDO FX 85
Lo más destacable de este apartado son las voces que acompañan nuestro devenir por el espacio. El resto de efectos especiales pasan desapercibidos.

JUGABILIDAD 90
Se deja jugar, y en modo hard supone un reto considerable. Le faltan unos pequeños toques maestros para alcanzar la perfección total en este aspecto.

GLOBAL 91
Sony Computer Entertainment ha creado el shoot´em-up más ambicioso de todos los tiempos, y embriaga los sentidos del jugador hasta hacerle olvidar los pequeños toques de consistencia y solidez de que adolece. Pese a ello, PHILOSOMA puede presumir de ser el matamarcianos más completo y espectacular de la historia.

+ El espectáculo audiovisual embriaga nuestros sentidos. Mención especial para la intro y las secuencias.
− Le faltan unas pequeñas dosis de consistencia y solidez que le convertirían en el mejor de su género.



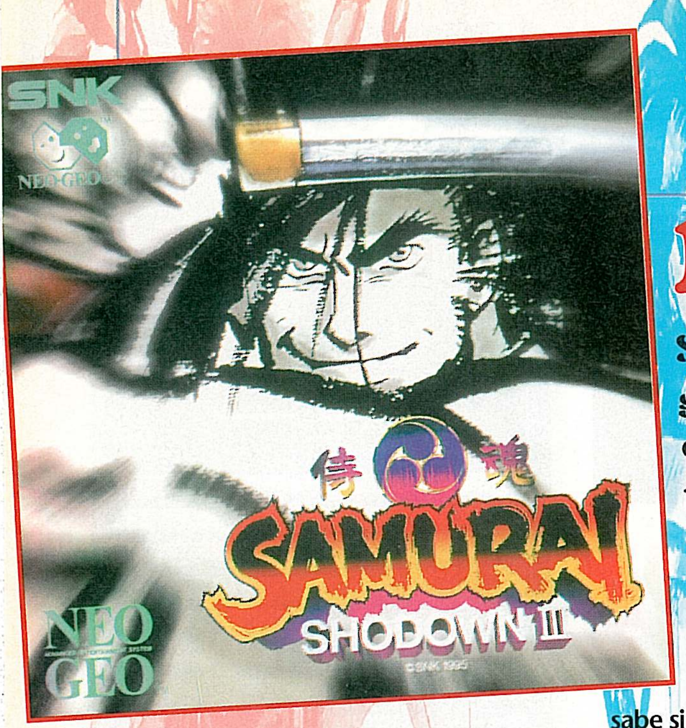






FINAL BOSSES

Este es el majestuoso e increíble *Final Boss* del juego. Su gigantesco tamaño y la tensión creada por las secuencias durante el enfrentamiento ambientan a la perfección el desenlace de PHILOSOMA. La *extro* del juego parece indicar que muy pronto tendremos una segunda parte del genial *shoot´em-up* de Sony Computer Entertainment.

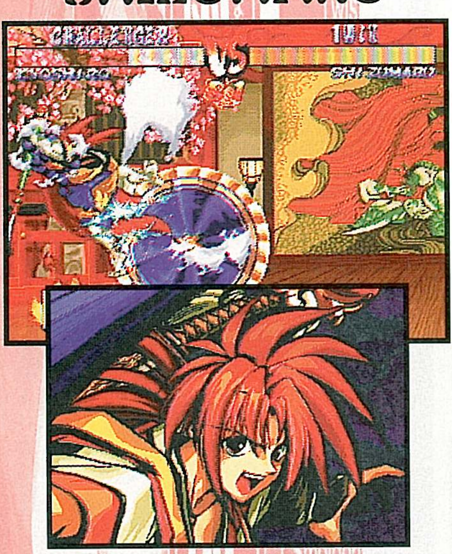


La ley del Bushido

SNK vuelve a explotar el tirón de uno de sus juegos más representativos dentro del género de lucha, SAMURAI SHODOWN. En esta ocasión nos presenta la tercera entrega de la saga, con nuevos personajes, más golpes y un apartado gráfico de una belleza espectacular. El mejor de los tres.

Los personajes de SAMURAI SPIRITS, como es conocido en Japón este juego, han adquirido un protagonismo inusitado entre los usuarios de *Neo Geo*. Tras la la salida al mercado de **SAMURAI SHODOWN 3** todos tenemos los ojos puestos en el *RPG* que ocupa 120 *megas*. La fecha de lanzamiento en Japón aún no se ha decidido y, para colmo de males, tampoco se sabe si va a ser traducido al inglés. Pero centrémonos en el juego que nos ocupa. **SAMURAI SHODOWN 3** nos narra la historia de Zankuro, un ángel caído que asola los pueblos desde tiempo inmemorial. Basta con escuchar su nombre para que los gentiles ciudadanos sientan como una sombra pasa por su corazón permaneciendo impotentes ante su inmenso poder. Pero hubo un pueblo donde Zankuro dejó un niño con vida. Desde entonces, Zankuro, ha sacrificado a todos los guerreros que se han cruzado en su camino. Pasado el tiempo, doce poderosos luchadores comenzaron una

SHIZUMARU



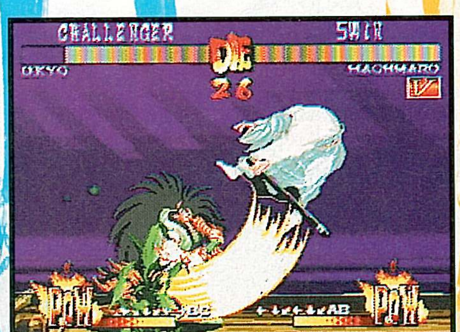
El muchacho de paraguas busca al demonio de su pasado. No sabe lo que le espera.



HAOHMARU



El héroe del juego también quiere impartir justicia terminando con el terrible Zankuro.



RIMURURU

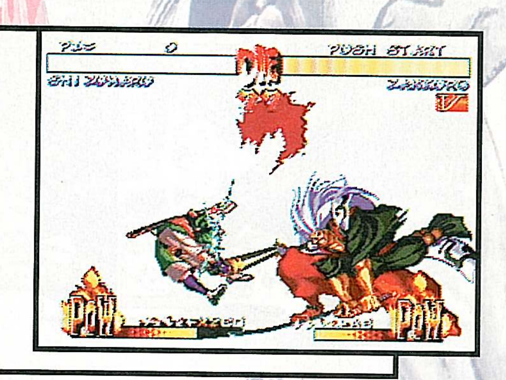


La señora de las tierras heladas lucha para vengar la muerte de su hermana mayor.



EL TRUCO ESTA EN LA SANGRE

En la pantalla de opciones, con el cursor situado en Exit, pulsad A, B, C y D al mismo tiempo. La sangre hará su aparición en el juego.

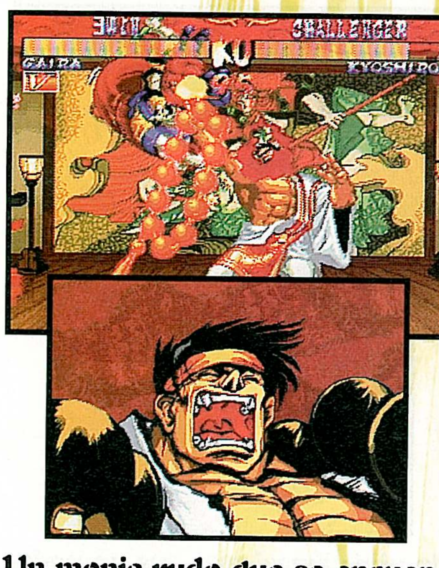


EN ESPAÑOL



intensa búsqueda. Todos querían conseguir su más preciado trofeo, la cabeza del temible Zankuro. Después de conocer un poco mejor el argumento, hagamos un análisis retrospectivo de la serie. El primer SAMURAI SHODOWN contaba con doce personajes, al igual que esta entrega, mientras la segunda entrega de la serie se llevaba la palma con quince. A pesar de todo, debéis tener en cuenta que cada uno de los protagonistas es víctima de una doble personalidad. Esto multiplica por dos el número de golpes que pueden ejecutar, dependiendo de de la técnica que escojáis, Dash o Bust. Nakoruru tendrá un águila en Dash y un lobo Bust, además de la diferencia en los golpes generales. Los escenarios también han sufrido diversas remodelaciones, excepto el de Hanzo, que continúa siendo una árida planicie rodeada de rocas, sin mucho

GAIRA



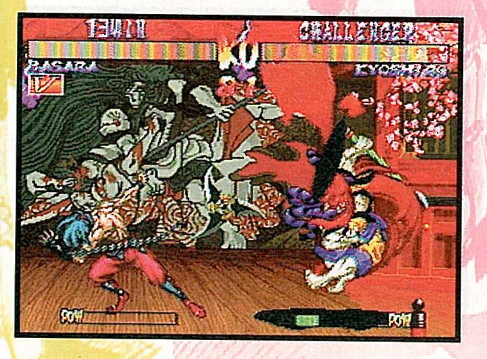
Un monje rudo que se encuentra lleno de ira por los desmanes que causa Zankuro.



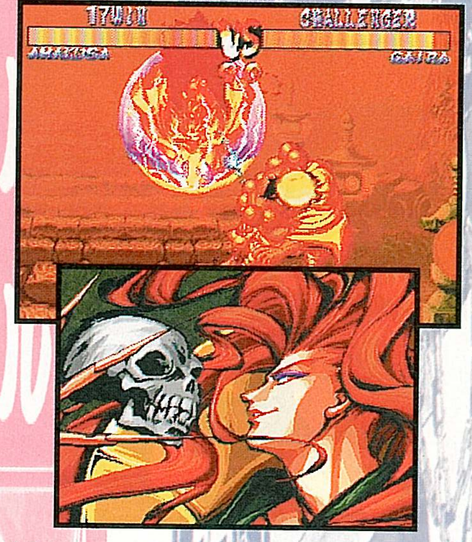
BASARA



Herido en lo más profundo de su corazón por la muerte de su amada sólo piensa en vengarla.



AMAKUSA



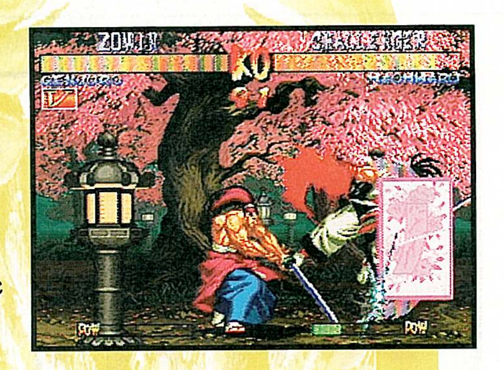
No soporta que otro demonio le haga sombra, y quiere demostrar su supremacía.



GENJURO



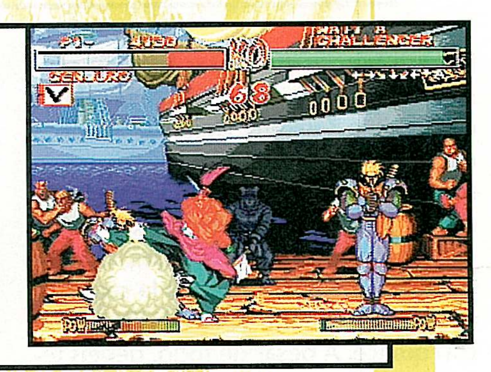
Su principal preocupación es medirse con Haohmaru, aunque por el camino encontrará al temible demonio.





EL ESPIRITU DEL SAMURAI

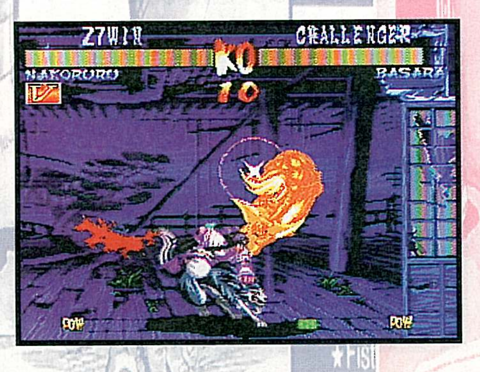
Desde el año 1993 SNK no ha dejado de sorprendernos con la impresionante saga de SAMURAI SPIRITS. Esperemos que en el futuro continue haciéndolo.



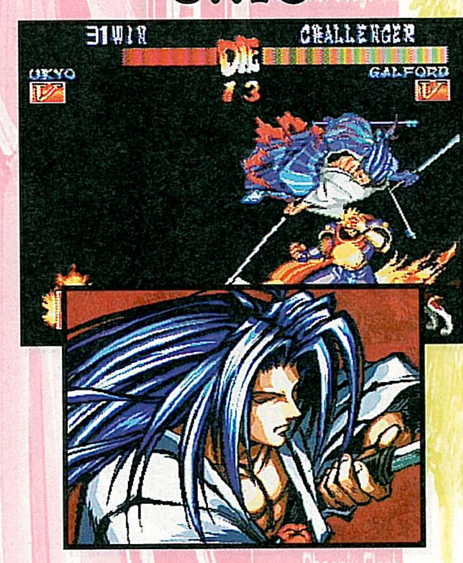
NAKORURU



Acompañada de un lobo y un águila, quiere encontrar a Zankuro para salvar su alma del infierno.



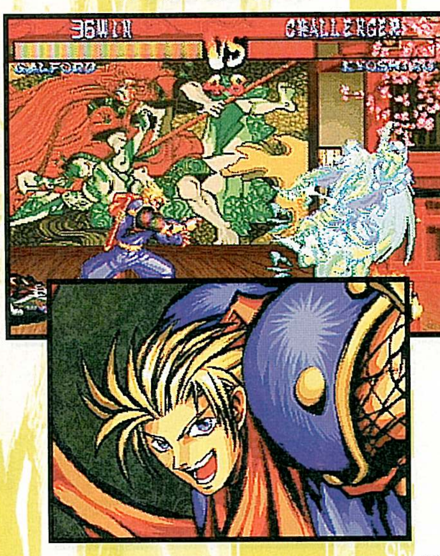
UKYO



Estrella indiscutible, suele ser aclamado por bellas damas cada vez que sale triunfante del combate.



GALFORD



Un ninja americano que no podía perderse esta cita. Está empeñado en impartir justicia donde vaya.



ZANKURO



Objetivo de las iras del resto de luchadores, venderá muy cara su piel en el combate.

misterio. El resto cuenta con animaciones, y bastantes detalles. El reflejo de una barandilla en un suelo de madera abrillantado, placas con dibujos que rotan y cambian de motivo y, por supuesto, una buena cantidad de elementos que podréis romper con vuestros espadones son algunos de esos detalles. Este no es el único apartado que ha salido ganando, ya que las animaciones son las mejores de toda la saga.

Las correctas y preciosas melodías volverán a cautivar una vez más a los que se sientan atraídos por el mundo nipón. La ambientación alcanza su culmen con los excelentes y cuidados efectos sonoros de cada combate, como el entrechocar de las espadas o el ladrido del perro de Galford. **SAMURAI SHODOWN 3** es una cita ineludible para los amantes de los arcades de lucha.

R. DREAMER

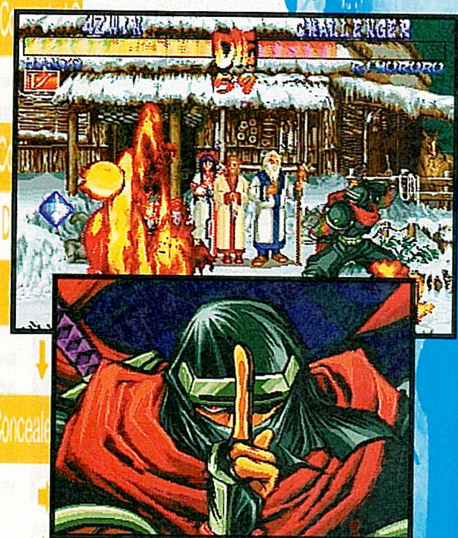
KYOSHIRO



Aún no está preparado para la lucha final, antes deberá enfrentarse con sus propios demonios.

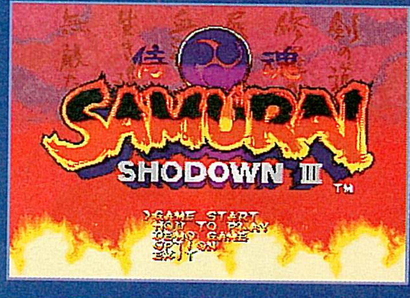


HANZO



El vagabundo de las tinieblas también quiere participar en la destrucción del terrible demonio.





	SNK
	SNK
MEGAS	282-CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	15
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 93

Personajes de un soberbio tamaño y con un colorido magistral. No es una conversión de la recreativa, es la recreativa, ni más ni menos. Sobresaliente.

MUSICA 93

Las melodías orientales consiguen el ambiente idóneo para recrear ese mundo de fantasía al más puro estilo del País del Sol Naciente.

SONIDO FX 93

Ladridos, ruido de sables, voces y todo un despliegue de efectos que dotan de gran realismo a todos los combates. Las voces son también muy buenas.



JUGABILIDAD 91

Sigue manteniendo la magia y esplendor que desplegaban las dos entregas anteriores de la saga. Probablemente el mejor juego de lucha para Neo Geo.



GLOBAL 93

Los fieles seguidores de SAMURAI SPIRITS tienen un nuevo argumento para continuar siéndolo durante mucho tiempo. Por lo menos hasta la llegada de SAMURAI SHODOWN RPG. Los chicos de SNK han mejorado todos los aspectos del juego en general para realizar el título más contundente de la saga más célebre de Neo Geo.

+ El apartado gráfico de todo el juego se merece una puntuación de sobresaliente.

− Que no tengamos en nuestras manos Neo Geo CD Z para disminuir los tiempos de carga.



Es una clásica historia de piratas, y además, de las pocas que cuenta con una bella fémina como protagonista.

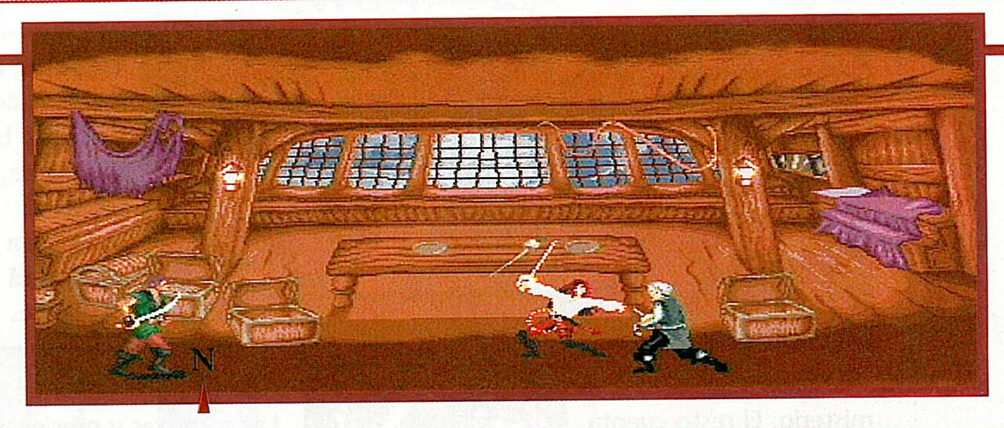
Parece ser que, para **Acclaim**, conseguir una licencia cinematográfica no es más que una excusa para realizar una y otra vez el género que más parece gustarles: los *beat'em-up*. Lo hicieron con BATMAN FOREVER y lo vuelven a hacer con este **CUTTHROAT ISLAND**, un título que, exceptuando los gráficos, no aporta nada especialmente interesante a lo ya conocido. Y es que la gente, como os podéis suponer, no es tonta. Está muy bien que tomen un argumento clásico como el de **La Isla del Tesoro**, o que la protagonista sea una bella mujer (parece que la liberación de la mujer empieza por **Hollywood**), pero que no pretendan meternos la bola con un juego que a fin de cuentas es lo mismo de siempre pero más aburrido. Así de crudo y así de sencillo. De cualquier forma, me temo que estamos



MD



MD



NO PIERDAS



MD

NIVEL 1

La aventura comienza en la prisión de su majestad, un sencillo y corto nivel que no nos costará superar.



SN



MD

NIVEL 2

El clásico nivel de vagonetas que sus programadores se han sacado de la manga. En la película no aparece.



SN



MD

NIVEL 3

En la taberna de Spittafield, Morgan se enfrentará al payaso de Dawg Brown, un pirata venido a menos.



SN



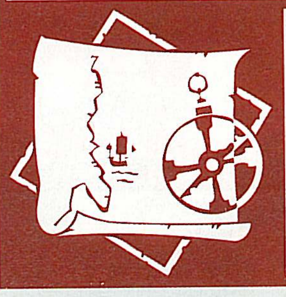
MD

NIVEL 4

Una de las escenas más espectaculares que se han podido ver en el cine. En consola no es tan espectacular.



SN



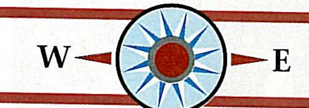
JUGADOR

En el supuesto de que no contemos con un acompañante con el que jugar (preferiblemente femenino), el juego nos dará la posibilidad de elegir entre controlar a Morgan o Shaw.



Cutthroat Island

LA CABEZA

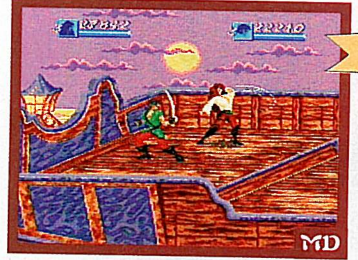




NIVEL 5

Ahora nos toca correr hacia el Morning Star para comenzar cuanto antes la búsqueda del tesoro perdido.





NIVEL 6

Un motín en el Morning Star provocará que nuestro viaje a bordo se acorte más tiempo de lo esperado.





NIVEL 7

Tras naufragar iremos a parar a las playas de La Isla de las Cabezas Cortadas. Deberemos salir de la espesa jungla.





NIVEL 8

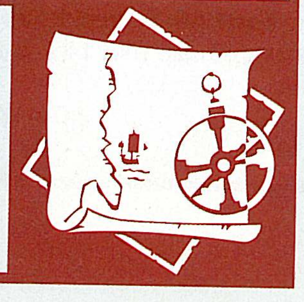
En los acantilados se encuentra la entrada a la cueva del tesoro. Tened cuidado si no queréis despeñaros.





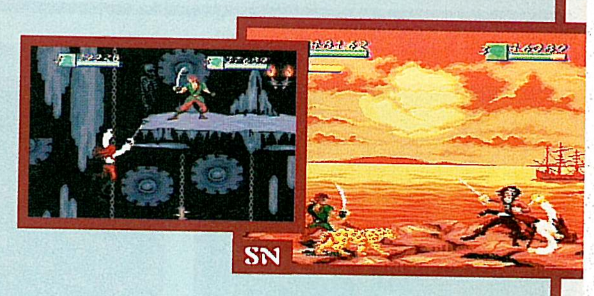
COFRES

Para acabar el juego en su totalidad deberemos recoger los cinco cofres del tesoro que hay repartidos por todo el mapeado del juego. Lo que ocurra después de esto es todo un secreto.



siendo un tanto duros con él, ya que, aunque la jugabilidad no sea excesiva (siempre lucharemos contra los mismos enemigos), el resto de aspectos del juego están bien o muy bien tratados. En este sentido, merece una mención especial el apartado gráfico en *Mega Drive*, muy superior, aunque parezca increíble, al



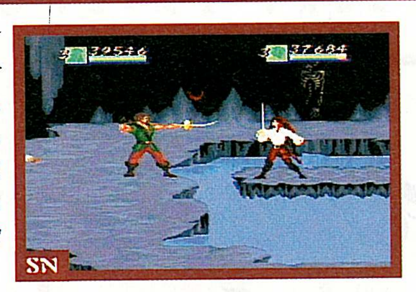


de *Super Nintendo*. Esto se consigue gracias, sobre todo, al estupendo colorido que la versión para *Mega Drive* derrocha en todos sus escenarios, del que debemos destacar la fase de la jungla, un auténtico deleite de contrastes. Las animaciones son simplemente correctas, muy dentro de la línea que este tipo de *beat'em-up* (PIRATES OF THE DARK WATER por ejemplo) suelen mostrar. Algunas fases, además, son extremadamente cortas (una sola pantalla) mientras que ninguno de los enemigos de final de fase se desmarca, en lo que a sofisticación se refiere, de lo que puedan ser el resto de enemigos del juego. En fin, que si no hemos visto la película (muy buena, por

CUTTHROAT ISLAND

NIVEL 9

En el interior de la cueva deberemos encontrar el tesoro, y tras esto, un lugar por el que salir al exterior.



NIVEL 10



De nuevo los acantilados, aunque ahora la cosa se complica mucho más con respecto a nuestra primera visita.



NIVEL 11



El gobernador Ainslee, supuesto militar inglés, se ha unido a nuestro enemigo. Un nivel, muy, muy corto.

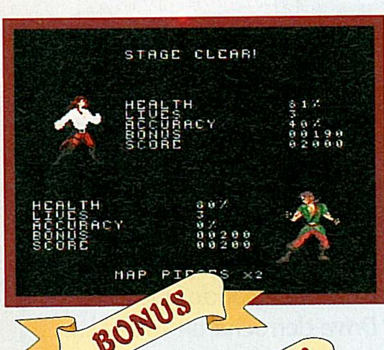


NIVEL 12



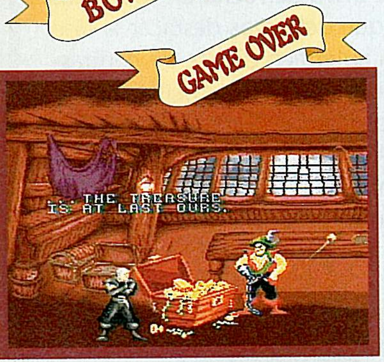
Por fin el enemigo final del juego. El pesado de Dawg nos ha robado el tesoro y ahora nos toca recuperarlo.





BONUS

GAME OVER





cierto) no sabremos si hemos llegado o no al *final boss* hasta que acabemos con éste. Con todo, lo que nos queda al final es un juego con buenas músicas, excelentes gráficos, escasa jugabilidad, pocas innovaciones y reducida diversión. El único aliciente, como ya hemos dicho, es el de poder ver los escenarios de cada nivel, y eso si estamos jugando con la versión ***Mega Drive***. En definitiva, si te apasionan las trepidantes aventuras de piratas, piénsalo muy bien antes de hacerte con él.

J.C.MAYERICK



ACCLAIM	
SOFTWARE CREATIONS	
MEGAS	16
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	3
FASES	12
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 88

En este campo debemos destacar la superioridad gráfica de Mega Drive, tres o cuatro puntos superior a la de su homónimo para Super Nintendo.

MUSICA 83

Interesantes melodías que no difieren mucho en cuanto a calidad con el resto de aspectos técnicos del juego, aunque no superior al apartado gráfico.

SONIDO FX 75

Los únicos efectos interesantes que encontraremos en este juego será el del choque metálico entre dos espadas. El resto, muy poco o casi nada.

JUGABILIDAD 80

No es por ensañarnos con este juego, pero aparte de ser muy poco original, es bastante aburrido y monótono. Un poco más de variedad please.

GLOBAL 82

Los diseñadores de Software Creations han cometido el error de cuidar tan sólo el aspecto gráfico de ésta su última producción. El resto también cuenta, pero sobre todo se deben cuidar cosas como la jugabilidad y la diversión. A los únicos que se lo recomendamos es, por supuesto, a los usuarios de Mega Drive.

+ Sin duda los gráficos, en especial en la versión Mega Drive, muy superiores a los de Super Nintendo.

− Nos da exactamente igual que un juego tenga buenos gráficos si luego no es nada divertido.

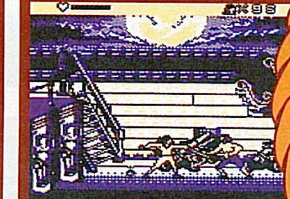
UNA ISLA EN *Cutthroat Island* EL BOLSILLO

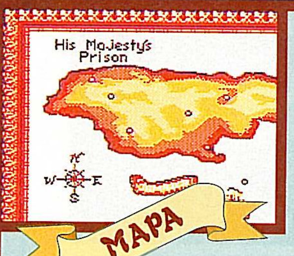
Para terminar, he aquí la última de las versiones de **CUTTHROAT ISLAND** que comentamos este mes, la correspondiente a *Game Boy*. Y de verdad, viendo lo que hemos visto en las versiones para 16 *bits*, esta adaptación para la portátil de **Nintendo** no está mal del todo. Para empezar el número de fases se ha elevado hasta 8 (algunas siguen siendo igual de cortas), pero la calidad gráfica, salvando las diferencias, también es bastante aceptable. Se ha intentado mantener además el gran número de animaciones con que contaba la protagonista de este juego, aunque ello ha impedido, como ocurría en ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***, elegir entre controlar a Morgan o a Shaw. A nivel de audio nos encontramos con lo de siempre, aunque podemos destacar algún efecto de sonido como el choque metálico entre espadas, bastante bueno para tratarse de *Game Boy*. En fin, si no somos muy exigentes, esta puede ser una buena compra.

J.C.MAYERICK









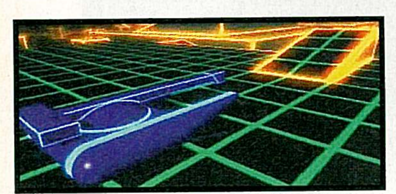




Morir sin aliento

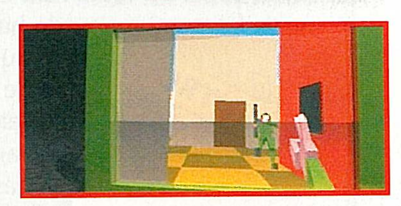




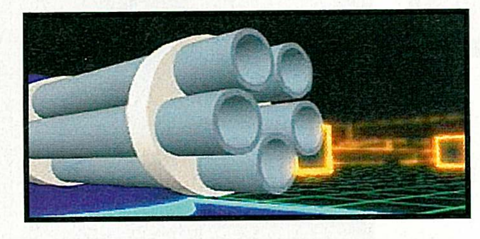




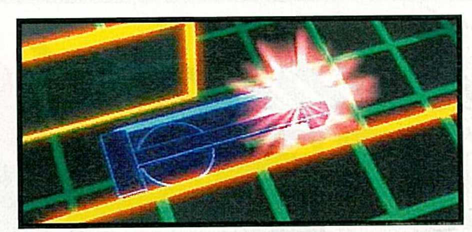














Prepárate para enfrentarte a los mejores, los más despiadados, los más peligrosos. Ellos son los jugadores del arcade de moda, ASSAULT RIGS. La cabina esta abierta, entra en ella y disfruta a tope.



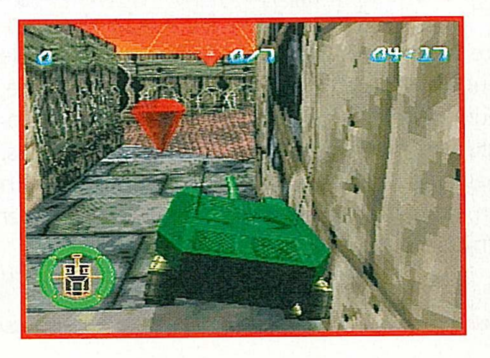




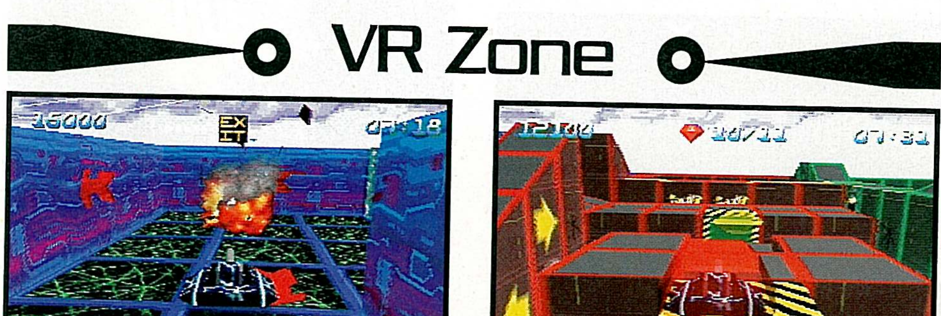


El concepto de este juego es muy sencillo. Manejando uno de los múltiples vehículos de combate, deberemos encontrar un número determinado de gemas, y, localizadas éstas, tan sólo habrá que llegar a la salida. Con esta sencilla idea, el equipo de programación se ha exprimido las neuronas para lograr que el producto fuera lo suficientemente variado y divertido. Precisamente, uno de los múltiples creadores de este juego es el señor **Dominic Robinson**, un personaje al que los veteranos recordarán por **URIDIUM, FIRE & ICE** o **RANARAMA**, especialista en convertir las ideas más sencillas en cla-





VR Zone



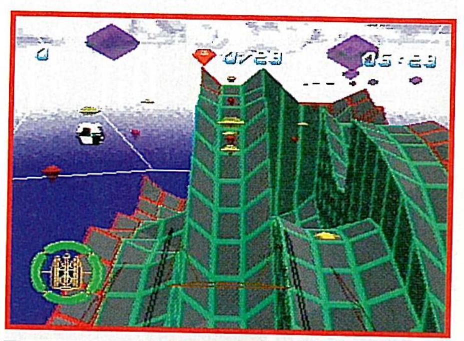


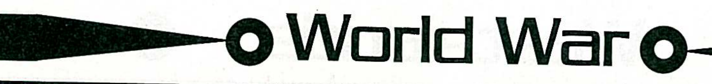

El primero de los cuatro mundos te resultará bastante familiar si eres amante de las películas de ficción. Este decorado está claramente inspirado en el film TRON. Si os fijáis en los enemigos y texturas de esta zona, seguro que os suenan.



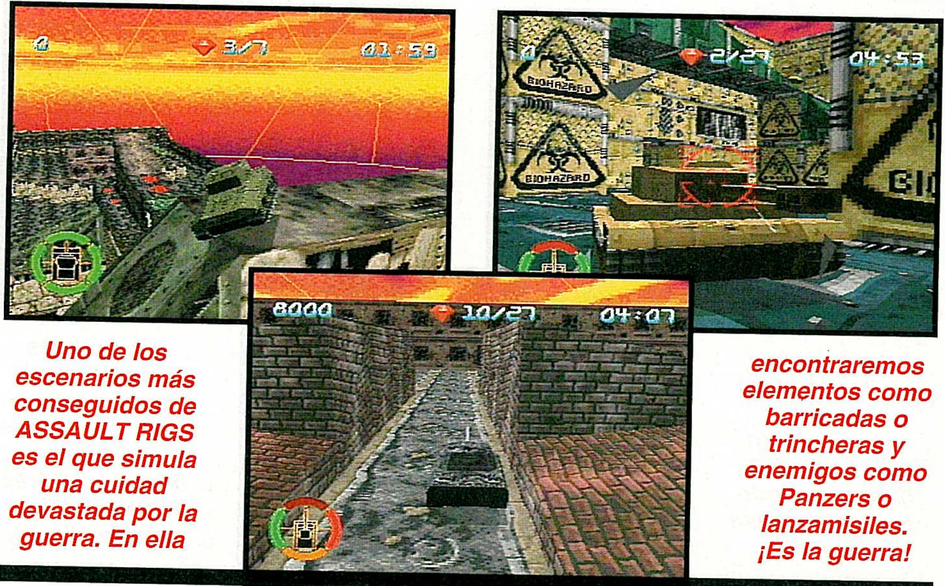
VISTAS

Debido a la complejidad del trazado de algunas de las fases, te será muy útil contar con las seis vistas distintas que nos ofrece este compacto. El uso de ellas será importante.



World War



Uno de los escenarios más conseguidos de ASSAULT RIGS es el que simula una cuidad devastada por la guerra. En ella encontraremos elementos como barricadas o trincheras y enemigos como Panzers o lanzamisiles. ¡Es la guerra!

Military Zone



Si las tres primeras zonas eran complicadas por sus laberintos, ésta lo es por sus enemigos, ya que como su nombre indica, está repleta de armamento y peligrosas armas automáticas. Seguro que aqui podrás probar todo tu arsenal.

morosos éxitos. Lo que más llama la atención de este producto son sus increíbles rutinas gráficas, bastante parecidas a **DOOM** pero con la friolera de seis cámaras distintas y a una velocidad jamás vista en un juego de este tipo. Los decorados están distribuidos en cuatro zonas distintas, algunas con reminiscencias de la película **TRON**, como la zona virtual, en la que incluso los tanques son bastante similares a los de la producción de **Disney**. La zona militar esta formada por casas en ruinas , barricadas y armamento de la Segunda Guerra Mundial, y las otras dos zonas son un cumulo de paredes metálicas y rampas. Estas rampas son lo más divertido del juego, ya que gracias a éstas podremos realizar increíbles saltos que hacen parecer los de **SEGA RALLY** o **RIDGE RACER** una broma. En resumen, un juego muy original y divertido.



THE PUNISHER

Wastelands



La palabra «salto» toma un nuevo significado en esta zona. Sus rampas a modo de montaña rusa y sus ventiladores lograrán que tu tanque salte a unas alturas que jamás imaginaste. Más te vale dominar la caída libre .



	SONY-PSYGNOSIS
	THE WHEELHAUS
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	34
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90
La composición de los decorados y las texturas de los tanques son de lo más detallado, y se mueven con una suavidad fuera de lo común.

MUSICA 88
Melodías perfectas a cada uno de los ambientes presentes en las innumerables fases. Son, por obra y gracia de los programadores, muy apropiadas.

SONIDO FX 86
El amplio surtido de efectos unidos a la voz del maestro de ceremonias del juego, recrean el perfecto ambiente de una máquina recreativa.

JUGABILIDAD 89
Gracias a lo sencillo de su manejo y lo divertido y variado de cada una de las fases, es posible que se convierta en uno de nuestros compactos preferidos.

88 GLOBAL
ASSAULT RIGS es uno de esos juegos que nunca podrás valorar si juegas sólo diez minutos con él. Estamos ante un producto que a la larga puede ser el juego preferido de tu colección. Y es que se nota la mano de genios como Dominic Robinson en este trepidante arcade. Uno de los juegos más divertidos de PlayStation.

+ La velocidad y el dinamismo que se ha imprimido a cada una de las facetas de este divertido juego.
− El ajuste automático de cada una de las vistas, demasiado habitual y brusco para resultar agradable.

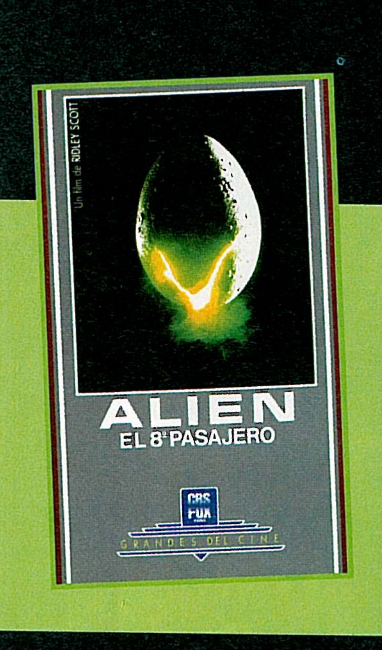
SUPER JUEGOS y ACCLAIM os quieren obsequiar con un espectacular **regalo, 20 ALIEN TRILOGY** de *PlayStation* con su respectiva película, **Alien: EL 8º Pasajero.** Para conseguirlo, sólo **tenéis que mandar el cupón** adjunto (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Marzo a:

Ediciones Mensuales, S.A.
Revista SUPER JUEGOS.
C/ O'Donnell, 12.
28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre **"Concurso Alien Trilogy".**

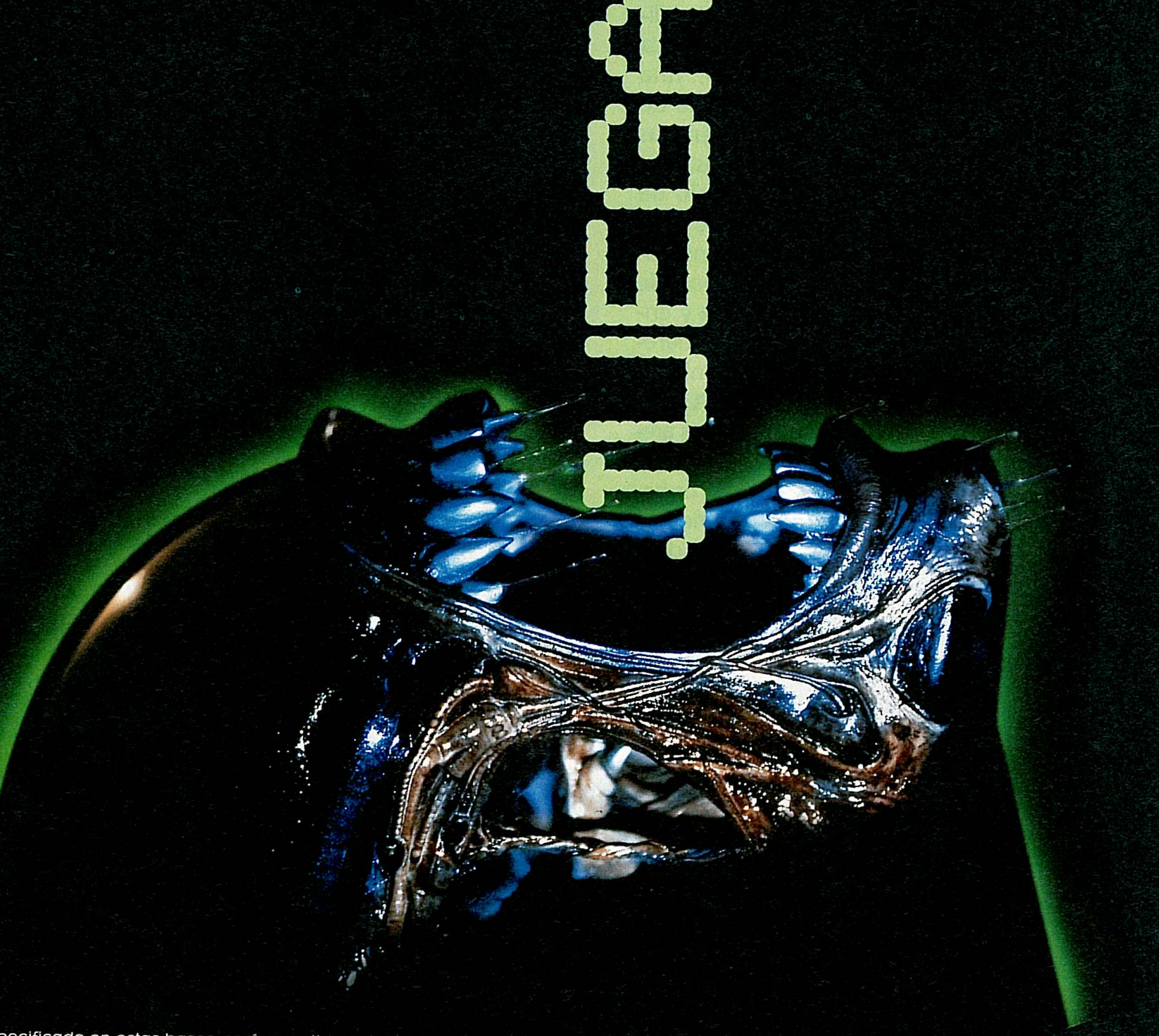
JUEGA CONMIGO

NOMBRE: .... APELLIDOS: ....
DOMICILIO: .... POBLACION: ....
PROVINCIA: .... C.P.: ....
TEL.: ....



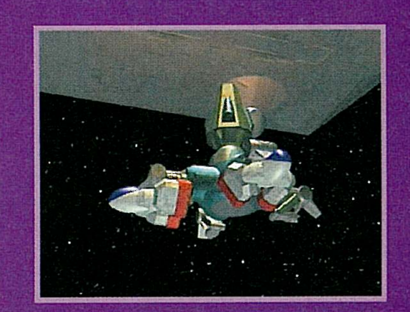
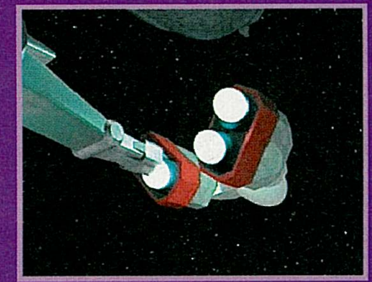






Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



Hay juegos que nunca fueron pensados para el disfrute y goce del público en general. Los programadores, cansados quizá de ver como los usuarios vencían una vez tras otra a sus engendros lúdicos, cambiaron de estrategia y crearon un reto con una dificultad capaz de palidecer al más pintado jugador. El resultado, que en este caso llamaremos **VIEWPOINT**, fue un programa en el que cada fase requiere una ración triple de habilidad, precisión, técnica y, sobre todo, una suerte similar a la de **Bugs Bunny** en sus mejores tiempos. Tras un largo periodo de práctica y mucho sufrimiento lograremos alcanzar al Jefe Final de la segunda fase y entonces comprenderemos dónde comienza la legendaria dificultad de **VIEWPOINT**. Un *password* en cada una de las tres áreas de que consta cada fase nos aliviará un poco nuestras penas...pero no os hagáis ilusiones.

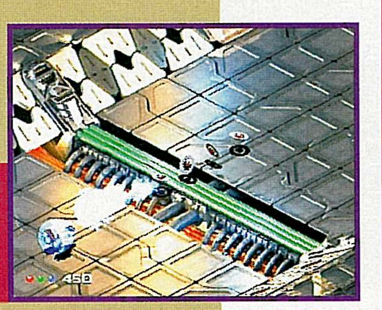
Dejando a





1 FASE

PARA IR ENTRANDO EN CALOR, NADA MEJOR QUE UNA FASE REPLETITA DE OBSTACULOS MOVILES Y ENEMIGOS EN PANDILLA. ESTO ES SOLO EL COMIENZO.





2 FASE

EN EL MUNDO MARINO, LOS PECES MATAN MAS QUE MUEREN POR LA BOCA, Y LAS SERPIENTES ACUATICAS SON PRACTICAMENTE INDESTRUCTIBLES.





3 FASE

VOLVER A PISAR TIERRA NO SERA TAN DIVERTIDO COMO PENSAMOS. AL MARINERO LE AGUARDAN UN SINFIN DE REPTANTES Y MORTALES ALIMAÑAS.

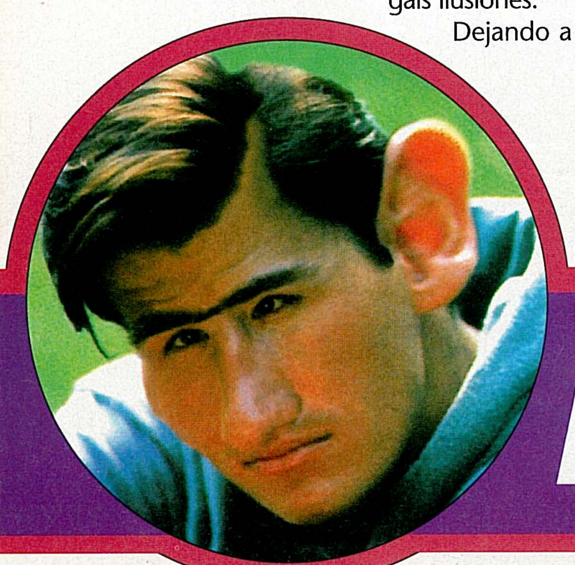




4 FASE

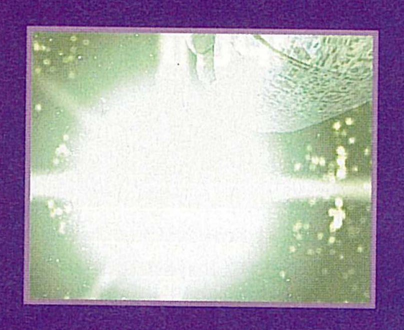
FRIO COMO EL METAL Y TAN MORTIFERO COMO UNA CUCHILLA, ESTE SUBMUNDO ES EL REINO DEL ACERO. PREPARATE A SUFRIR LOS SIETE MALES.





PARA GENTE SIN













Mision Imposible, Los Trabajos de Hércules, La Leyenda del Indomable, La Odisea, Volver a Empezar, La Historia Interminable, Peligro Inminente.....llamadlo como querais, pero su nombre es **VIEWPOINT**.







ESTOS SEIS EXTRAÑOS SERES SON LOS TEMIDOS JEFES DE FINAL DE FASE. ACABAR CON ELLOS REQUIERE HABILIDAD, REFLEJOS, TECNICA Y NO



POCA SUERTE. EL TIEMPO QUE LLEVA SUPERARLOS HARA QUE LOS ACABES INVITANDO A TU BODA. ENTONCES SERAN COMO DE LA FAMILIA.








un lado ese tema, la versión creada por **Visual Concepts** presenta una impecable factura gráfica con renderizaciones de todos los elementos en pantalla y una mayor definición con respecto a la versión de *Neo Geo*, a la que supera en todos los apartados menos en la suavidad del *scroll* y en la elección de la banda sonora. Si tuvieramos que elegir entre una y otra, nos quedaríamos con la de *Neo Geo* por ser la original de los salones recreativos, pero aún así es de agradecer este lavado de cara realizado a la entrega de *PlayStation*. Así que ya lo sabéis, si tenéis libres los próximos quince años y los queréis invertir en un programa con una dificultad legendaria, **VIEWPOINT** será el sustituto ideal del arquetipo de suegra desesperante. Yo he pasado el trago gracias a la pericia y conocimientos de **R. Dreamer** y **Tomás Tejón** (un triste usuario de *PC* que redime sus penas en las consolas de videojuegos), a los que estaré eternamente agradecido por los favores prestados.

DE LUCAR

VIEWPOINT™

ELECTRONIC ARTS	
VISUAL CONCEPTS-SAMMY	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 91

Una nueva imagen, más moderna y espectacular, para uno de los grandes clásicos. Gráficos renderizados, mayor definición y un colorido fantástico.

MUSICA — 83



Otro nuevo enfoque que actualiza aquel marchoso repertorio de melodías presentes en Neo Geo sin llegar a ser tan pegadizas. Ni chicha ni bacalao.

SONIDO FX — 84



En un juego con tantas explosiones y disparos, los efectos cumplen un gran papel que Visual Concepts no ha descuidado. Abundantes y contundentes.

JUGABILIDAD — 82

La legendaria dificultad de VIEWPOINT se ve incrementada por el defectuoso scroll de pantalla. El escudo desde el inicio y los passwords ayudan algo.

GLOBAL — 83

Visual Concepts ha realizado un gran esfuerzo renovador en VIEWPOINT de PlayStation para convertirlo en la más preciosista y espectacular de las tres versiones. Este cambio, sin embargo, ha afectado al scroll y le ha añadido unos enteros a su ya elevada dificultad. Los passwords y el escudo aliviarán nuestras penas.

+ La nueva imagen del juego a base de gráficos renderizados.

− El scroll y su elevada dificultad.

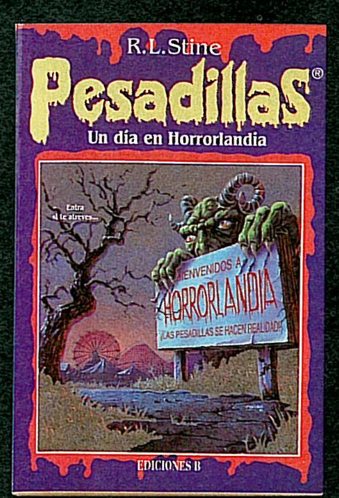


COMPARATIVA NEO-GEO

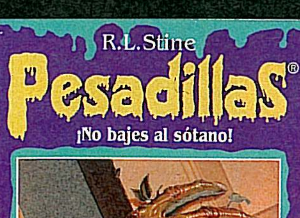


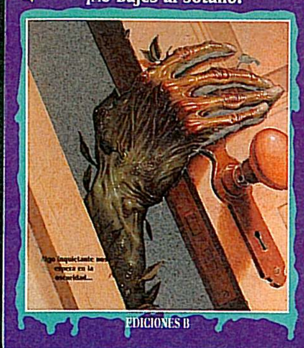
AUNQUE LA NUEVA ENTREGA PARA *PLAYSTATION* DE **VIEWPOINT** POSEE UNA BELLEZA GRAFICA INCOMPARABLE, ALGUNOS DE NUESTROS COMPAÑEROS SIGUEN PREFIRIENDO LA VERSION ORIGINAL QUE EN SU DIA REALIZO SAMMY PARA *NEO GEO*. LAS RAZONES FUNDAMENTALES DE SU ELECCION SE BASAN EN SU SENCILLEZ DE CONTROL Y UN *SCROLL* MAS SUAVE Y VELOZ QUE ACOMPAÑA A LA NAVE PROTAGONISTA. COMO EN SU MOMENTO NO HICIMOS *REVIEW* DE ESTE JUEGO, AQUI TENEIS ALGUNAS PANTALLAS PARA QUE COMPAREIS LAS EXCELENCIAS DE UNA Y OTRA VERSION DEL GRAN CLASICO DE SAMMY. PARA AQUELLOS QUE LO DUDARAN, LA DIFICULTAD ES CASI LA MISMA.

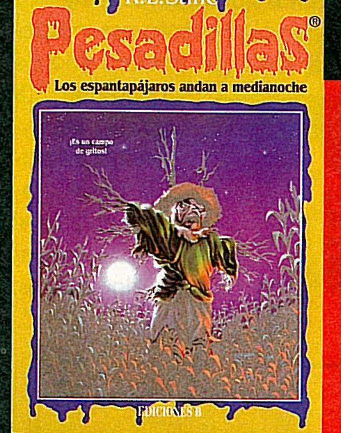




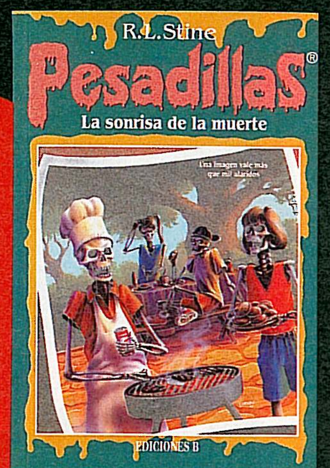
COLECCIÓN
Pesadillas®
¡UNOS LIBROS DE MIEDO!

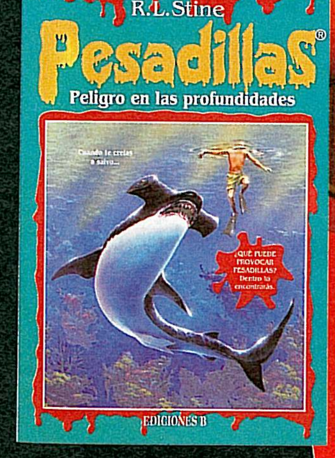




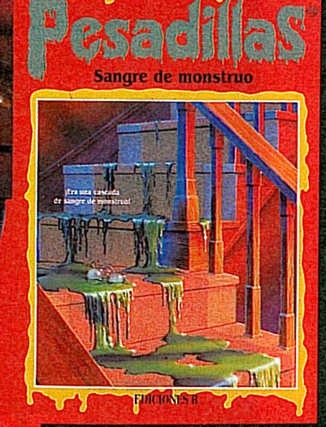


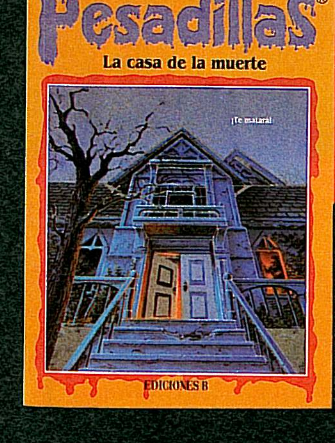


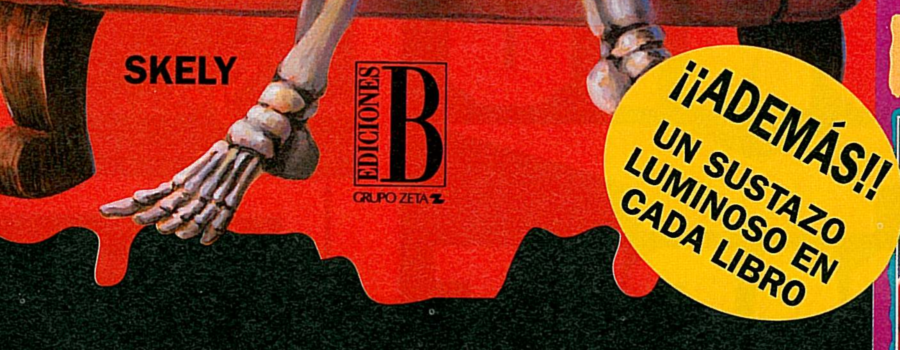


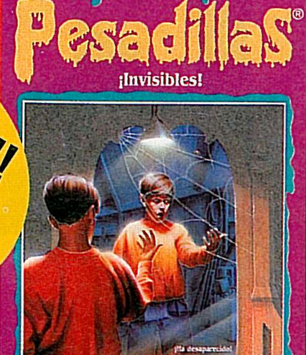


Nunca más dormirás tranquilo









LAS PORTADAS SE ILUMINAN EN LA OSCURIDAD

CÁRGALAS ANTES ACERCÁNDOLAS A UN FOCO DE LUZ

MORTAL KOMBAT II

MORTAL KOMBAT se está convirtiendo en una de las sagas más consistentes y con mayor repercusión dentro de la historia del videojuego. La segunda entrega ya conmocionó en su día a miles de usuarios de 16 bits con sus bestiales fatalities y unos combates relámpago en los que apenas podíamos respirar sin recibir un mandoble en nuestras inocentes carnes.

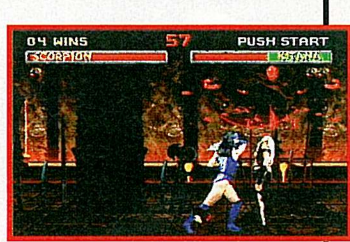
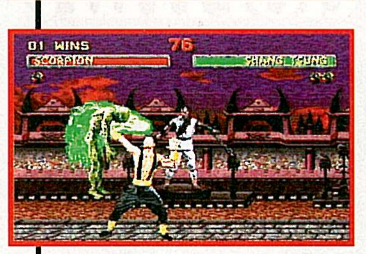
PUNTO Y APARTE

Más vale tarde que nunca. Esta es la máxima que describe a la perfección el lanzamiento de **MORTAL KOMBAT II** para los 32 *bits* de **Sega**. Cuando ya hace unos meses que la tercera parte de la serie se encuentra en las tiendas para ***PlayStation***, los usuarios de ***Saturn*** tienen que conformarse con la segunda, aunque, según ciertos rumores, la versión de MK3 para este formato va a incluir todas las novedades de la *coin-op* ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3. Esperando que esta grata noticia se confirme, tendréis que sacar el máximo provecho a este juego. La principal diferencia respecto a las entregas para 16 *bits* es el tamaño de los personajes, que presentan un aspecto más crecidito dando mayor consistencia al apartado gráfico. La sangre también tiene una aparición estelar, sobre todo en la ejecución de los *fatalities*, que continúan siendo tan impactantes como siempre. En lo que se refiere a los demás movimientos especiales, *friendship* y *babalities*, no ha habido cambios significativos ni hemos hallado alguna sorpresa inesperada, cosa que hubiera sido de agradecer. La rapidez de los combates podría haber ganado enteros si se hubieran incluido *combos*,



EL CALIZ DEL VAMPIRO



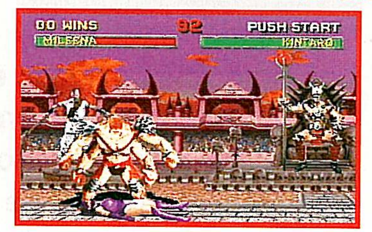


La sangre y las vísceras hacen su aparición estelar cuando se ejecuta alguno de los fatalities que han dado tanto renombre a MK II.



GUARDIANES DE LA MUERTE







FRIENDSHIP HABITUALES



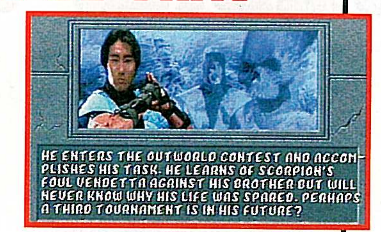




a pesar de que el original careciera de ellos, y hubieran dejado de ser una simple espera para ejecutar vuestro *fatalitie* preferido. Al igual que en MK3 para ***PlayStation,*** se ha incluido una opción para que Shang Tsung pueda transformarse únicamente en el personaje que se encuentra en pantalla. Esto evitará la demora en la carga de un nuevo personaje que pueda romper el intenso ritmo de una

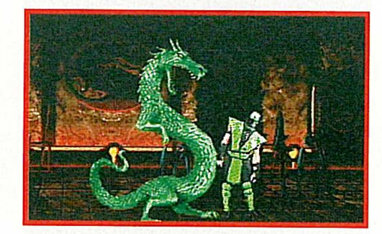
LA MUERTE DE SHAO





Eliminar a Shao Khan resultará harto difícil, sobre todo por la dificultad que entraña el combate contra Goro. Aun así no será muy complicado para vosotros.







LA EDAD DE LA INOCENCIA





En ciertas ocasiones podéis tener un detalle de condescencia con vuestro contrario y, en vez de ejecutarle, nada mejor que retornarle a la niñez.

enconada lucha. Supongo que muchos de vosotros tendréis bien aprendidas ciertas rutinas de ataque con las que os será relativamente fácil alcanzar la guarida de Shao Khan, aunque el enemigo a batir sigue siendo la bestia de Kintaro. En resumen, un título correcto sin ninguna innovación importante que nos deja un tanto fríos.

R. «FLAWLESS VICTORY» DREAMER



MORTAL KOMBAT II

ACCLAIM	
PROBE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	15
CONTINUACIONES	1-9
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 90
Los luchadores tienen un tamaño considerable, y todos los fondos del juego se han cuidado hasta el último detalle.

MUSICA 92
Las melodías tienen una calidad técnica incuestionable y ambientan con soltura el juego, aunque a veces sean repetitivas.

SONIDO FX 92
Los efectos sonoros son los mejores respecto a cualquier MORTAL KOMBAT II anterior. Tal y como era de esperar.

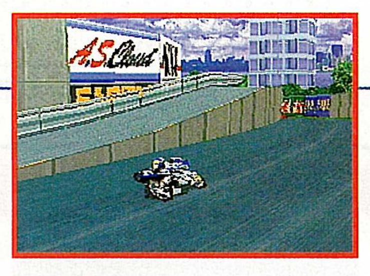
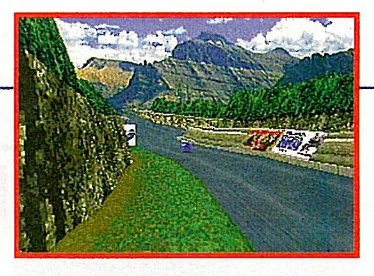
JUGABILIDAD 89
Combates rápidos e intuitivos como siempre. Por desgracia, el mando os puede dejar vendidos en los momentos clave.

GLOBAL 89
Los usuarios de Saturn podrán disfrutar con la segunda entrega de esta saga, mientras otros lo hacen ya con la tercera parte. El juego es correcto y prácticamente no aporta novedades a lo que pudimos ver en Super Nintendo y Mega Drive, si exceptuamos las mejoras producidas al tratarse de un hardware más potente.

\+ El gran tamaño de los luchadores y sangre a raudales.

− Que haya salido cuando MK3 se encuentra ya disponible para otros formatos.



Las motocicletas hacen su primera aparición para Saturn versionando uno de los clásicos de la velocidad del mundo del videojuego. Tres perspectivas, una de ellas la incluida en la recreativa, y mucha velocidad son las principales características del nuevo compacto de Sega.




DOS RUEDAS Y UN DESTINO







Cuando la mayoría de los nuevos soportes ya gozan desde hace algún tiempo con juegos que tratan el deporte de las dos ruedas (ROAD RASH para *3DO* y *PlayStation*, SUPER MOTOCROSS para *32X*, y SUPER BURNOUT para *Jaguar*), *Saturn* no contaba hasta esta ocasión con ningún representante. Una vez más se ha elegido uno de los títulos clásicos del mundo del videojuego, el legendario **HANG ON**. Este programa ha sido versionado para todos los sistemas de **Sega** con diversas variaciones hasta llegar a esta entrega. El compacto incluye tres perspectivas diferentes, dos desde la parte posterior de la moto y una desde los mandos de la propia motocicleta. Inicialmente se incluyen dos modalidades de juego, siendo el Gran Premio la más interesante. En esta última el objetivo es llegar entre los tres primeros en los tres circuitos que componen la oferta del juego. Una vez logrado este objetivo se accede a otros tres trazados similares a los anteriores, pero en los que se añaden nuevos sectores. Si se consiguen superar los seis circuitos se accede a un nuevo modo, denominado *endurance*. En las seis primeras pruebas el sistema para continuar en carrera es el de tiempo prorrogado, mientras que en el reto definitivo se fija un solo plazo pa-

ALBATROSS



Aunque a primera vista parece el circuito más sencillo, sus cerradas curvas aumentan considerablemente la dificultad.

CRIMSOM





El segundo circuito presenta un paseo entre castillos. Especialmente apropiado para fantasmas de la velocidad.





DUELS





Los túneles y los permanentes cambios de rasante convierten el recorrido de este circuito en uno de los más complejos. Para afrontarlo con garantías es necesario utilizar una motocicleta muy compensada en todas sus características técnicas.

MOTOS







El control de las motos es muy sencillo. Destaca la opción para desplazarse lateralmente sin girar el manillar.

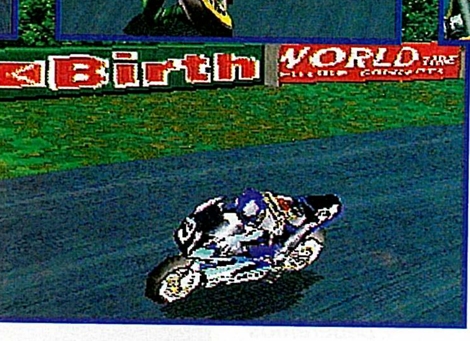




Las tres perspectivas incluidas permiten una amplia variedad visual durante todo el juego.

PERSPECTIVAS





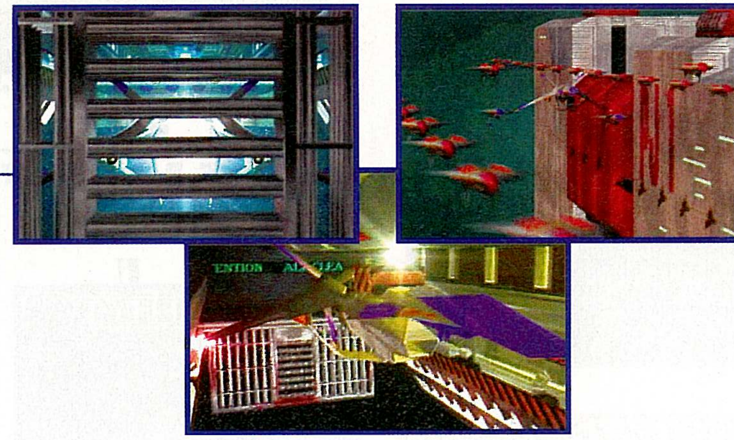
ra lograr la mejor posición posible. Aunque las motos incluidas son parecidas a las de competición, las carreras discurren a lo largo de todo tipo de vías públicas despejadas de ciudadanos y otros obstáculos. Gráficamente los escenarios están muy detallados, y las motocicletas rivales se mueven con gran suavidad. Su diseño incluye todo lujo de detalles a excepción del pobre efecto de la rueda trasera de nuestra moto. Sin embargo, el control de nuestra moto está bastante logrado, incluyendo la posibilidad de desplazarse lateralmente sin necesidad de tumbar. Es una auténtica pena que un programa tan jugable tenga descuidos gráficos absurdos.

El compacto de Sega se basa en una gran jugabilidad no exenta de calidad técnica. Además, es el primer juego en su género para Saturn.

J. ITURRIOZ





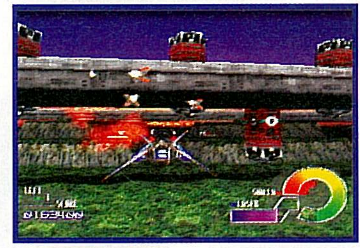


Como las setas tras la lluvia, los juegos 3D están apareciendo en cantidades industriales intentando aprovechar las ventajas de los nuevos sistemas de videojuegos. Unos son maravillosos, otros (los menos) son auténticos petardos, mientras que la mayoría, como este JUPITER STRIKE, no pasan de aceptables.

NADA DEL OTRO MUNDO

La compañía norteamericana **Acclaim**, especialista en transformar en oro todo aquello que cae en sus manos (cual rey Midas, o lo que es lo mismo, **Steven Spielberg**), nos presenta un título cuya concepción la podríamos encuadrar en un camino intermedio entre el STARBLADE de **Namco** y el TOTAL ECLIPSE de **Crystal Dynamics**. Del primero nos topamos con la falta de independencia de la nave para proseguir el camino que más nos interese, esto es,





que incluso cuando nos encontremos en escenarios completamente abiertos como el espacio, nuestra nave se topará con unos muros imaginarios en los laterales del escenario que nos cortarán el paso. De cualquier forma, la generación de escenarios corre a cargo de la propia consola (al contrario que en el título de **Namco**, cuyos fondos no eran más que FMV), con lo que la falta de movilidad tampoco es tan pronunciada como en STARBLADE. Del segundo título, TOTAL ECLIPSE, encontramos elementos como las texturas, bastante parecidas a las de dicho juego, aunque se asemeja aún más el escaso control sobre nuestra nave, que responderá tarde y bastante lentamente a nuestras ordenes, con la consiguiente desesperación (y cansancio) que ello conlleva. Otra semejanza la encontramos en la perdida de suavidad que observaremos en la mayor parte de los escenarios del juego, muy semejante a la que el título de la compañía **Crystal Dynamics** exhibía tanto en su versión para ***3DO*** como para

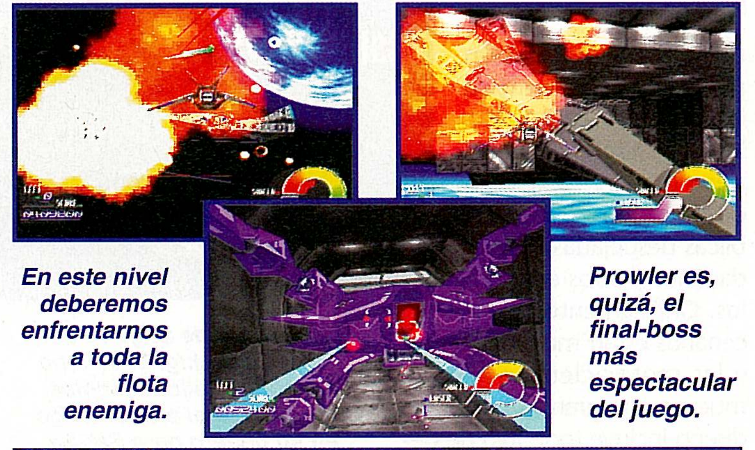
NIVEL LI-WANG



El parecido con el clásico GALAXY FORCE de Sega es muy evidente.

Acabar con el primer final-boss no supondrá ningún esfuerzo.

NIVEL PROWLER



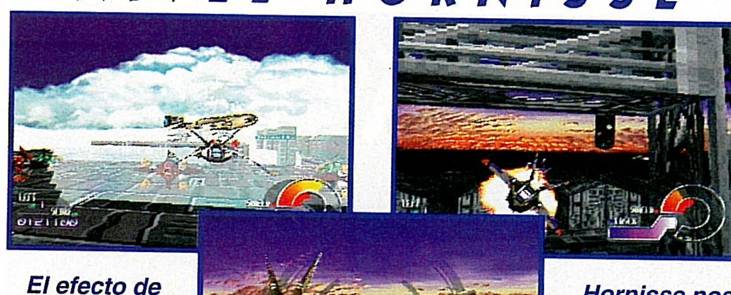
En este nivel deberemos enfrentarnos a toda la flota enemiga.

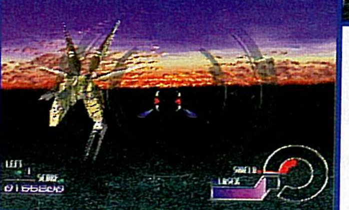
Prowler es, quizá, el final-boss más espectacular del juego.





NIVEL HORNISSE





El efecto de niebla en este nivel es, por decirlo de algún modo, cutre.

Hornisse nos planteará muchos más problemas que cualquier otro enemigo.













VISTAS

MISION

OPCIONES



NIVEL A.R.C.



En el último nivel será cuando más suframos la ralentización del juego.

He aquí la identidad de A.R.C., el final-boss secreto de este juego.

PlayStation. Llegados aquí, pocos más defectos se le pueden encontrar a este magnífico título, sobre todo teniendo en cuenta que dispone de ocho niveles bastante diferentes con cuatro enemigos de final de fase más o menos bien realizados. La dificultad, además, está ajustada conveniente (tirando un pelín a la baja), con lo que un poco de persistencia nos bastará para finalizar con éxito la misión que se nos encomienda.

El sonido es, quizá, uno de los aspectos más relevantes de todo el juego, con unos efectos especiales bastante reales entre los que destacan las explosiones, sobre todo cuando éstas pertenecen a naves o construcciones de un tamaño considerable. **JUPITER STRIKE** es un juego que nos agradará en su justa medida, aunque jamás debemos esperar que nos sorprenda como lo puede hacer un clásico.

J.C.MAYERICK



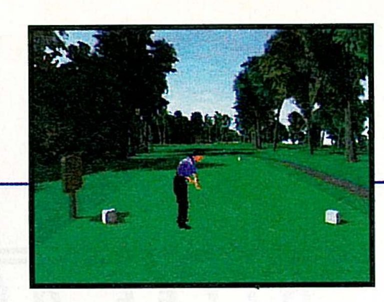
WORLD CUP GOLF

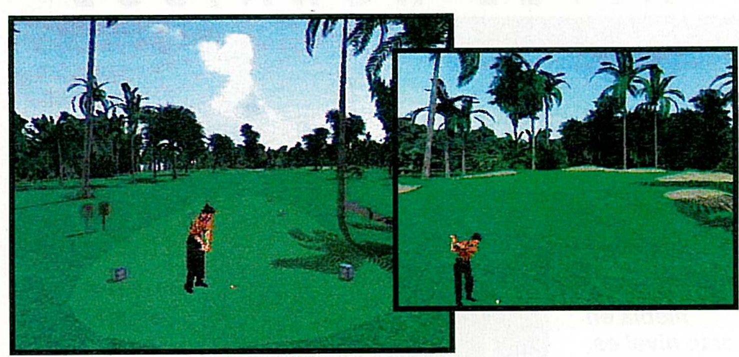
PAR O IMPAR

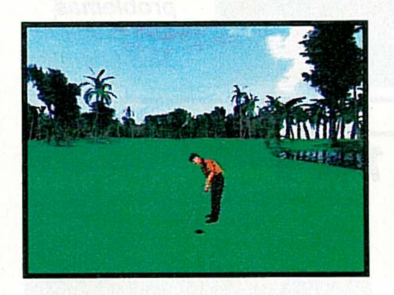
Hacía tiempo que no pasaba por la redacción un juego de *CDi*, y menos de golf. Todos recordamos aquel PALM SPRING'S OPEN que salió en el año 1992. Su mayor virtud eran sus excelentes escenarios acompañados de unos buenos comentarios. Su principal defecto, la injugabilidad.













Con esta nueva entrega de un juego de golf para *CDi*, **Philips** ha querido lavar la imagen de su anterior título, haciendo que **WORLD CUP GOLF** sea todo lo contrario a su antecesor, que destacaba más por la belleza de sus gráficos que por sus cualidades de entretenimiento. En este caso los escenarios, aunque bonitos, echan en falta algunos efectos de sonido acompañados de algún comentarista de excepción. La jugabilidad ha sido mejorada considerablemente con respecto al anterior, cosa bastante sencilla por cierto, haciendo que, incluso en niveles fáciles, el mismo juego te ayude en la elección de palo, la dirección a seguir, etc...

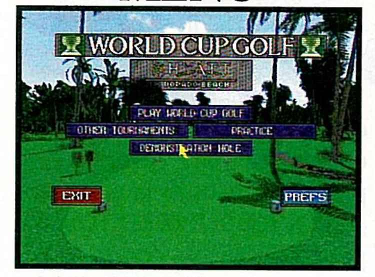
Lo primero que sorprende de este título es la melodía rítmica y pegadiza al más puro estilo caribeño que podemos escuchar en la pantalla de opciones. Los menús son fáciles de entender, incluso para un zopenco como **De Lúcar**. Puedes elegir entre jugar la copa del mundo, un partido a 18 hoyos, un hoyo, un hoyo con un palo, o el modo práctica. Cuando comienzas a jugar, lo primero que sorprende de manera decep-





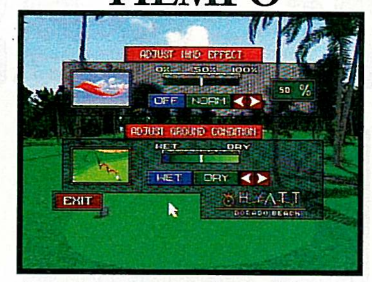


MENU



Su principal atractivo es la gran variedad de opciones.

TIEMPO



Desde este menú cambias las condiciones meteorológicas.

SWING



La barra de potencia es una de las curiosidades del juego.

cionante es que el tamaño del golfista es absolutamente ridículo con respecto a su antepasado, problema que se acentua a medida que avanzamos durante el hoyo. La elección de palo, condiciones meteorológicas, posición de los pies, etc... son las típicas de siempre. Lo único que cambia es el método que utilizamos para golpear la bola, un poco complicado de entender al principio, pero que a medida que avancemos iremos cogiendo el truquillo. En cuanto a la jugabilidad, como ya os hemos dicho, ha sido mejorada considerablemente, ya que tendrás todo tipo de ayudas para conseguir que la bola se meta en el hoyo. Los efectos de sonido son los justos, es decir, escasos para un juego que, en teoría, debiera haber sido mejor en este aspecto que su antecesor. **WORLD CUP GOLF** supone un paso adelante pero no el definitivo en este deporte para *CDi*.

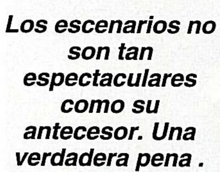
ASIKITANGA







Los escenarios no son tan espectaculares como su antecesor. Una verdadera pena .





Se echan en falta los comentarios de algún experto en el tema, además de otros efectos de sonido.



WORLD CUP GOLF

PHILIPS	
U.S. GOLD	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	18
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 80

Aunque bonitos, no son tan espectaculares como los que pudimos ver en su injugable y veterano antepasado.

MUSICA 85

Si cierras los ojos podrás imaginarte que estas en una exótica playa rodeado de voluptuosas mujeres caribeñas.

SONIDO FX 79

Son muy escasos, aparte de algún sonido chirriante que aparentemente pretende imitar el sonido de un pájaro.

JUGABILIDAD 82

Mucho más jugable que su predecesor, a pesar de la lentitud general de todo el juego. No es ninguna obra maestra.

81 GLOBAL

Si pensamos que es el segundo título de golf que saca Philips, y que el primero tenía el fallo de la jugabilidad, tenemos que decir que los programadores de US Gold se podían haber puesto las pilas un poco más en otros aspectos que no fuesen la música y la jugabilidad. Estamos seguros de que en el futuro saldrán mejores juegos.

+ Las músicas caribeñas.

− Las carencias gráficas respecto a la primera entrega.



EL TENIS LLEGA AL MERCADO ESPAÑOL DE LOS 32 BITS CON UN COMPACTO QUE APUESTA POR UN ENTORNO GRAFICO POLIGONAL. EL RESULTADO VISUAL ES IMPRESIONANTE, AUNQUE NO PUEDA DECIRSE LO MISMO DE LA JUGABILIDAD LOGRADA EN ESTE COMPACTO.



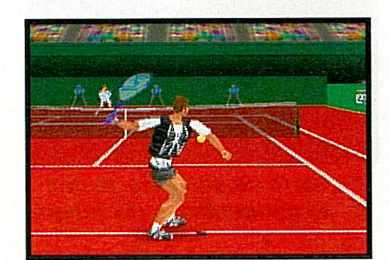
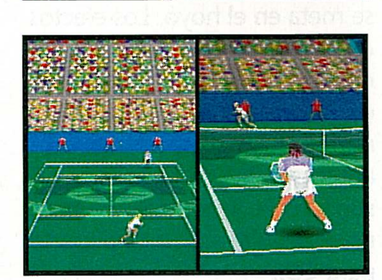
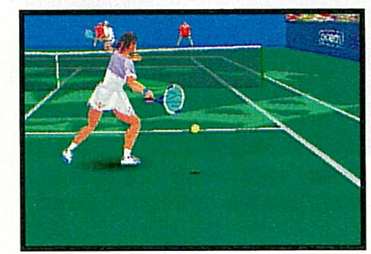
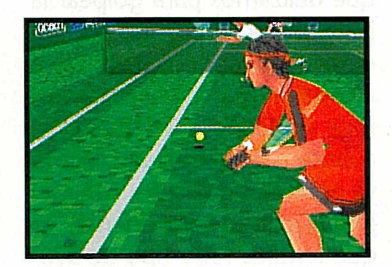




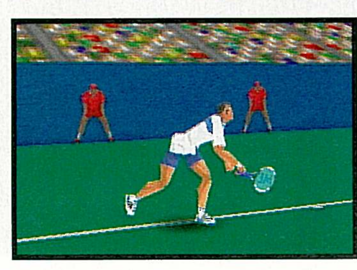
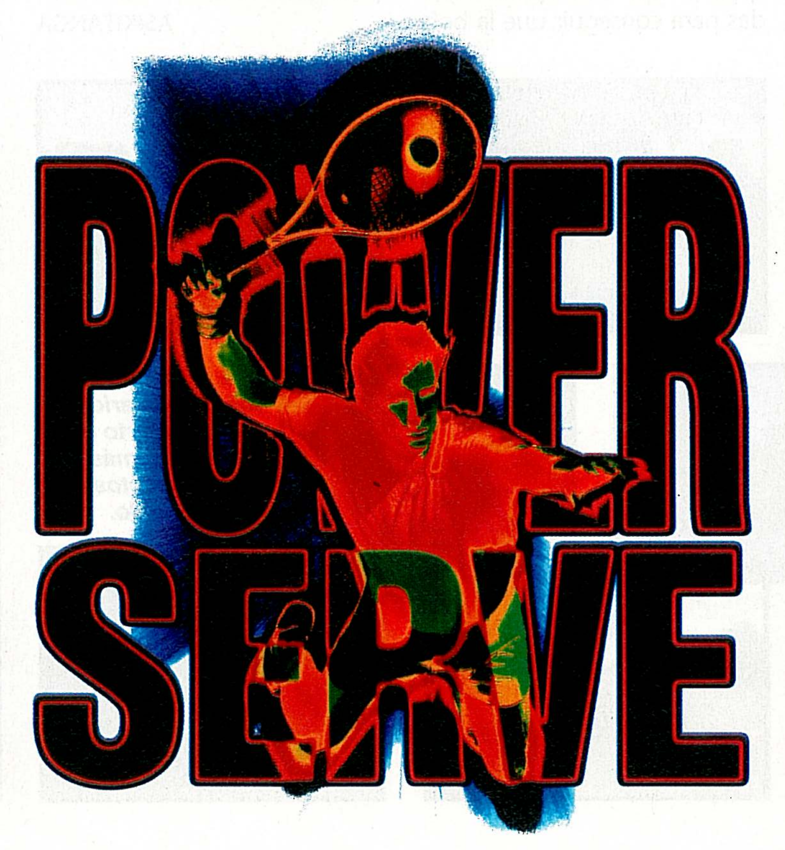


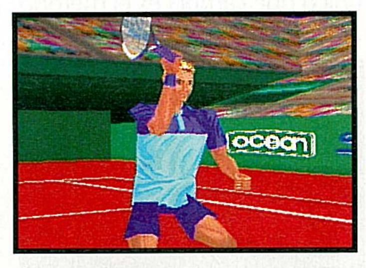

A PIE DE VISTA

Fútbol americano, béisbol, fútbol, baloncesto, golf y tenis son la disciplinas indispensables en cualquier consola que quiera atraer al importante número de aficionados al deporte en los videojuegos. El mercado español no es tan exigente, ya que únicamente centra la demanda en los cuatro últimos. Curiosamente el béisbol, con títulos como WORLD SERIES BASEBALL o JIKKYOU POWERFUL PUROYAKYU´95, se ha adelantado al deporte de la raqueta. Sin embargo las tradiciones son para cumplirse, y prueba de ellos es la aparición de **POWER SERVE 3D TENNIS** para ***PlayStation,*** conocido en **Japón** como GROUND STROKE. A primera vista se aprecia que su punto fuerte es la amplia variedad de perspectivas desde las que es posible seguir los partidos. Concretamente incluye cuatro vistas, que pueden combinarse con siete ángulos de cámara diferente. Algunos de ellos permiten dividir la pantalla vertical y horizontalmente, y observar en cada una de las

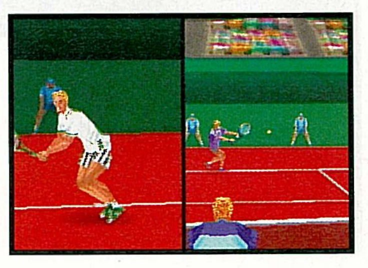







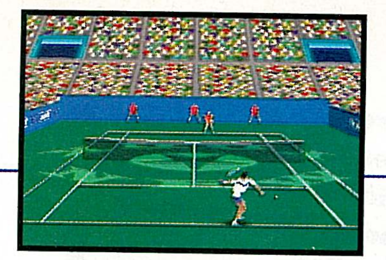











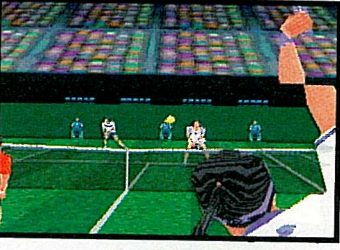


ESTADISTICAS

Como se podía esperar, tenemos a nuestra disposición un completo cuadro de estadísticas.

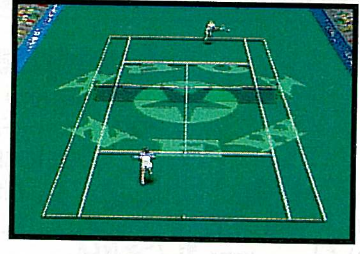
ventanas una vista diferente. Además, las repeticiones abren aún más el abanico de posibilidades visuales. Sin embargo, toda esta variedad no valdría de mucho sin los impresionantes gráficos poligonales en los que se basa todo el juego. La combinación de estos aspectos permite lograr planos impresionantes, aunque para ello sea necesario utilizar algunas perspectivas, como la rotatoria, con las que es materialmente imposible devolver más de una pelota. Es precisamente la jugabilidad el punto más débil del programa,





JUGADORES





Hay algunas vistas que, por su lejanía, se convierten en un mero adorno. Debemos elegir la más adecuada.

DOBLES



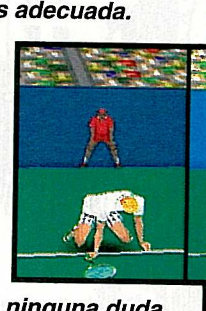
La opción de dobles, aunque añada más competitividad, no contribuye demasiado a elevar el nivel de jugabilidad.

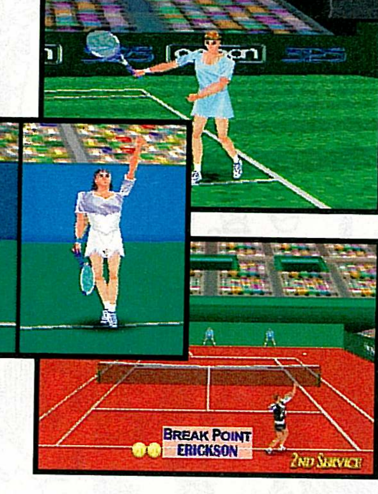
aunque con mucha práctica, y si se elige una vista más o menos racional, puede llegar a ser bastante entretenido. Las opciones no son demasiado numerosas, ya que sólo pueden citarse tres superficies, ocho jugadores y la posibilidad de optar entre la voz masculina o femenina del juez de silla. Sin duda estamos ante el juego de su género más espectacular del mercado, aunque mejoraría mucho con un poco más, o un mucho más, de jugabilidad.

JAVIER ITURRIOZ

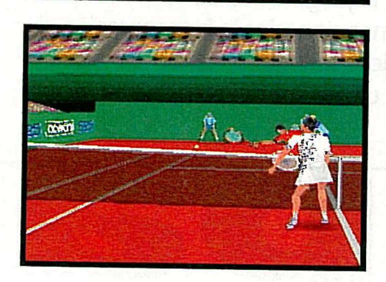


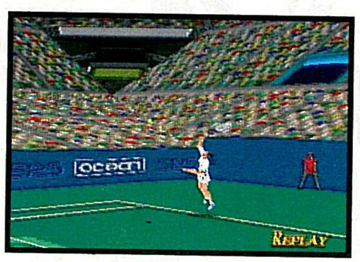


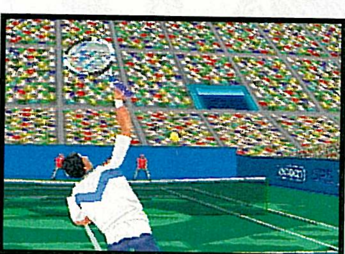




Lo que no cabe ninguna duda es que este juego es el más espectacular de los disponibles del mercado.







Los jugadores son reales, aunque no aparecen las grandes estrellas del circuito de golf profesional. Entre los diez invitados no podía faltar el «indispensable» Craig Stadler.

Palos

Jugadores

Repetición

Vista hoyo

El deporte vuelve a 3DO después de un largo periodo de sequía. EA sigue ampliando sus redes a los nuevos soportes.

Electronic Arts sigue abriendo fronteras con su clásica saga sobre el pa

PGA TOUR 96

Aunque inicialmente apareció un importante número de simuladores deportivos para *3DO*, como FIFA INTERNATIONAL SOCCER, NBA TOURNAMENT EDITION o SLAM JAM 95, últimamente los programadores habían soltado un poco el acelerador en este género. Con la aparición de **PGA TOUR'96** se inicia la clásica saga de EA en la consola *3DO*. Para este cometido se ha elegido uno de los juegos míticos para los 16 *bits* con el que **Electronic Arts** ha firmado una de sus más extensas sagas. Concretamente, la entrega para 1996 ha sido versionada para ***Mega Drive, Game Gear, Saturn*** y ***PlayStation***. Lógicamente, con las versiones con las que mayor número de similitudes encuentra es con las dos últimas. El juego tiene de común con los compactos mencionados la incorporación de unas magníficas animaciones de los jugadores, utilizando una barra de energía circular pa-

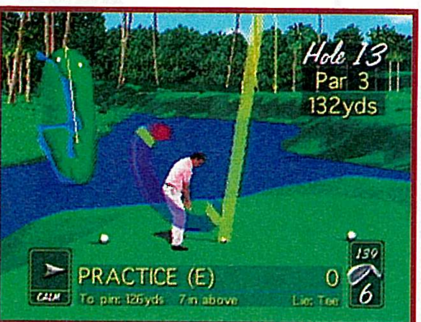


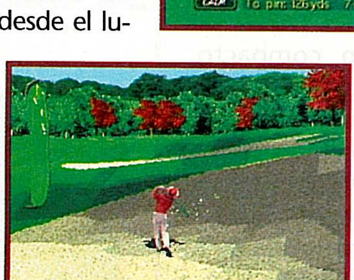


El juego incluye tres campos diferentes en lugar de los dos que aparecían en las versiones de *Saturn* y *PlayStation*.

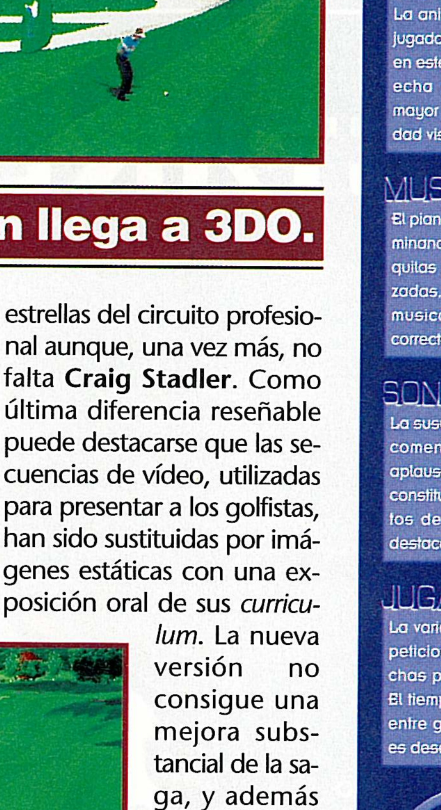
La animación de los jugadores y los cuidados escenarios, son los puntos fuertes de la nueva entrega de la saga PGA.

golf. Después de Saturn y PlayStation llega a 3DO.









ra controlar la fuerza y precisión de los golpes. La dificultad para realizar estos golpes esta relacionada con el nivel del jugador y con la experiencia del *caddie* elegido. Otro aspecto respetado es el de emplear dos planos, uno desde la parte posterior del jugador, y otro desde el lugar a donde cae la bola. Entre las diferencias puede citarse la posibilidad de reconocer el hoyo mediante un paseo aéreo reflejado en una ventana. También hay que citar la inclusión de tres campos en lugar de los dos que comprendían sus antecesores. Sin embargo, el número de jugadores se ha reducido de doce a diez. Entre ellos siguen sin aparecer las grandes estrellas del circuito profesional aunque, una vez más, no falta **Craig Stadler**. Como última diferencia reseñable puede destacarse que las secuencias de vídeo, utilizadas para presentar a los golfistas, han sido sustituidas por imágenes estáticas con una exposición oral de sus *curriculum*. La nueva versión no consigue una mejora substancial de la saga, y además tiene el inconveniente de los enormes periodos de tiempo que hay que esperar, por motivos de carga de datos, entre cada golpe. De todas formas, siempre es una alegría que aparezca un juego para esta olvidada consola.

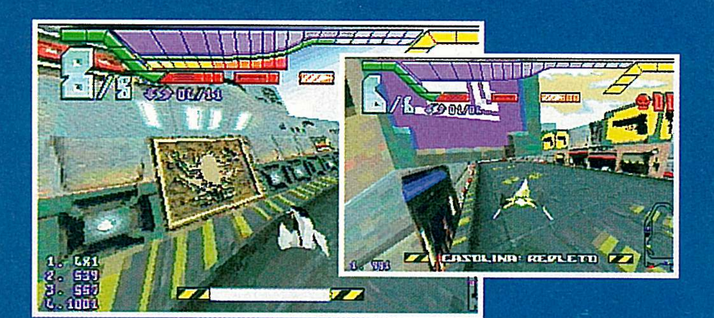
J. ITURRIOZ

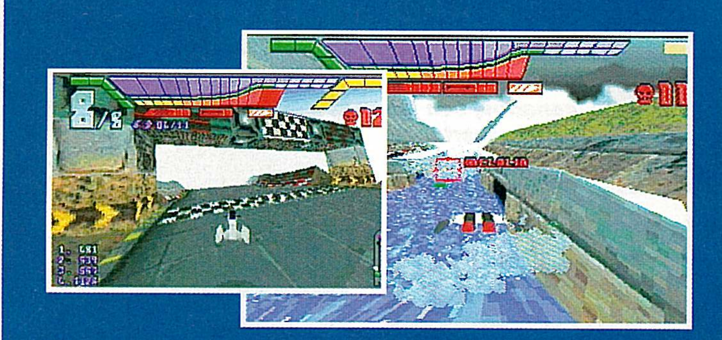




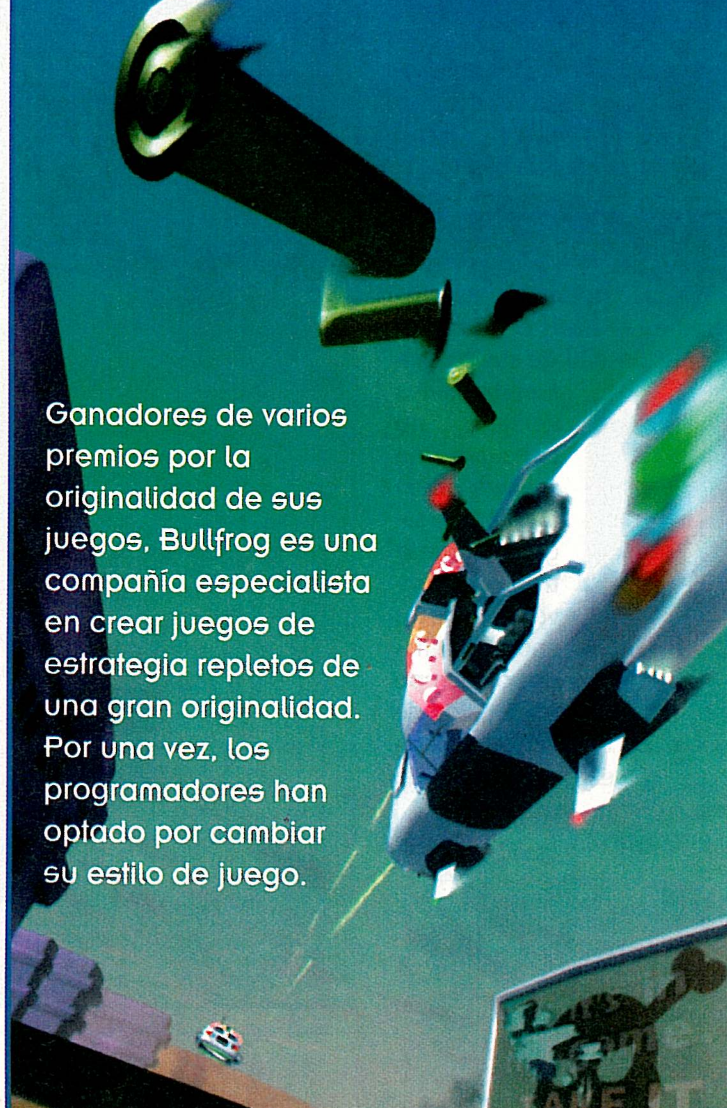


CON EL DEPOSITO VACIO



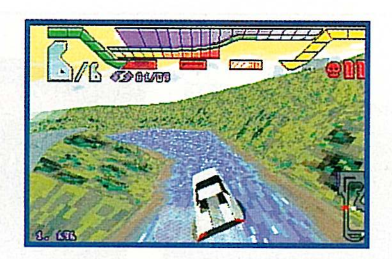






Ganadores de varios premios por la originalidad de sus juegos, Bullfrog es una compañía especialista en crear juegos de estrategia repletos de una gran originalidad. Por una vez, los programadores han optado por cambiar su estilo de juego.





AMAZON DELTA TURNPIKE





ANCIENT MINE TOWN





ARTIC LAND





HI-OCTANE es un compacto bastante similar en muchos aspectos a WIPE-OUT. Incluso muchos pueden pensar que es una copia, pero nada más lejos de la realidad ya que **HI-OCTANE** fue concebido anteriormente. Estamos ante un título convertido desde *PC*, y eso se nota desde el momento en que cogemos la caja del compacto, en la que figura el siguiente mensaje: «Pantallas pertenecientes a la versión de *PC*». Al ver estas pantallas nos asalta la sospecha, ¿será el juego peor que lo que vemos? Efectivamente, sí lo es. Sobre todo en ***Saturn***, donde

PLAYS







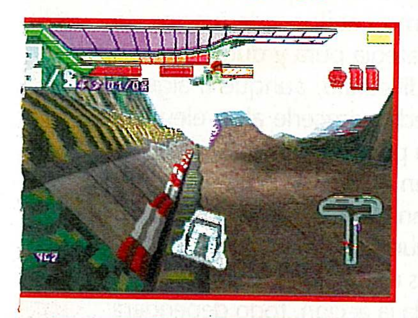




las naves carecen de texturas y el juego se mueve con una brusquedad y lentitud poco habituales en esta consola. Estamos ante el típico juego de carreras cibernéticas en el que tendremos que acabar con los contrarios para llegar en buena posición. Los gráficos son de una calidad media, sin ser nada del otro jueves. El desarrollo del juego es muy lento, y las carreras transcurren a la velocidad del caracol. Fijaos si es lento que en *PlayStation* se ha incluido la opción de quitar el cielo para ganar algo de velocidad, opción que resulta detestable y más cuando estas consolas han demostrado que pueden mover entornos mucho más complejos. **HI OCTANE** es un juego demasiado mediocre para que merezca la más mínima atención.

THE PUNISHER

TATION





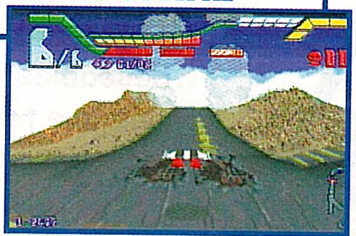
DEATH MATCH ARENA





NEW CHERNOBYL CENTRAL





SHANGHAI DRAGON





SLAM CANYON





THRAK CITY



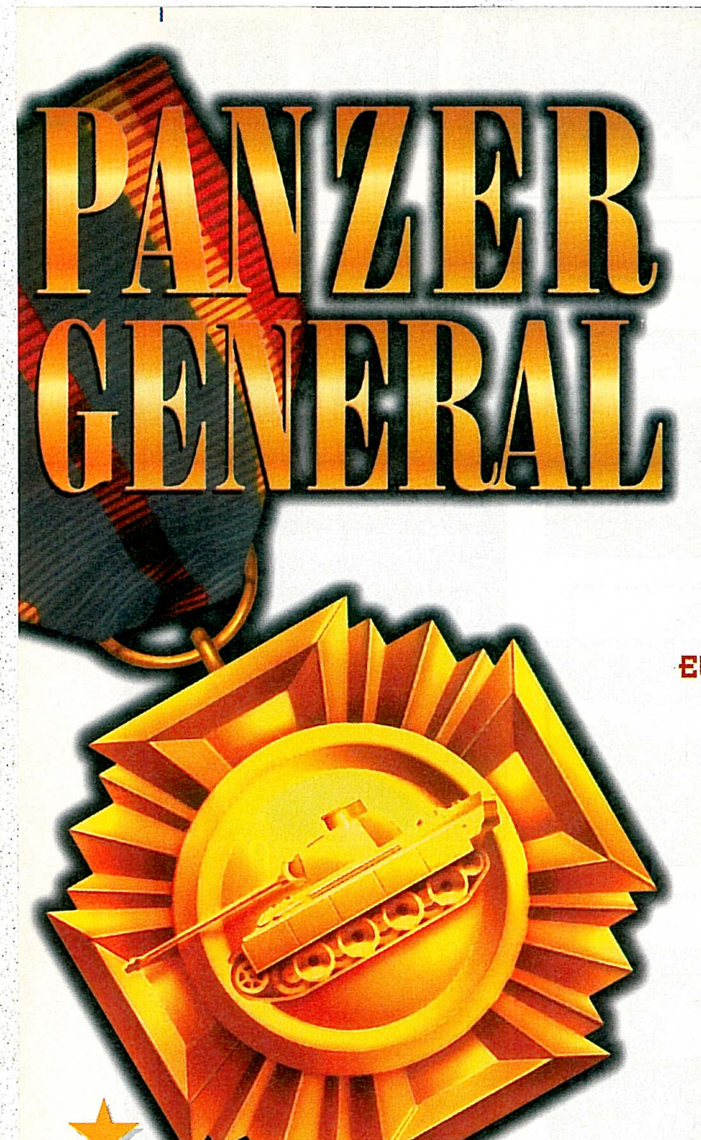


TRANS-ASIA INTERSTATE

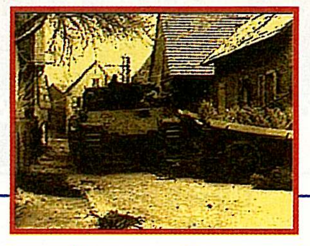


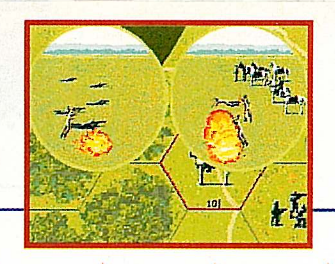














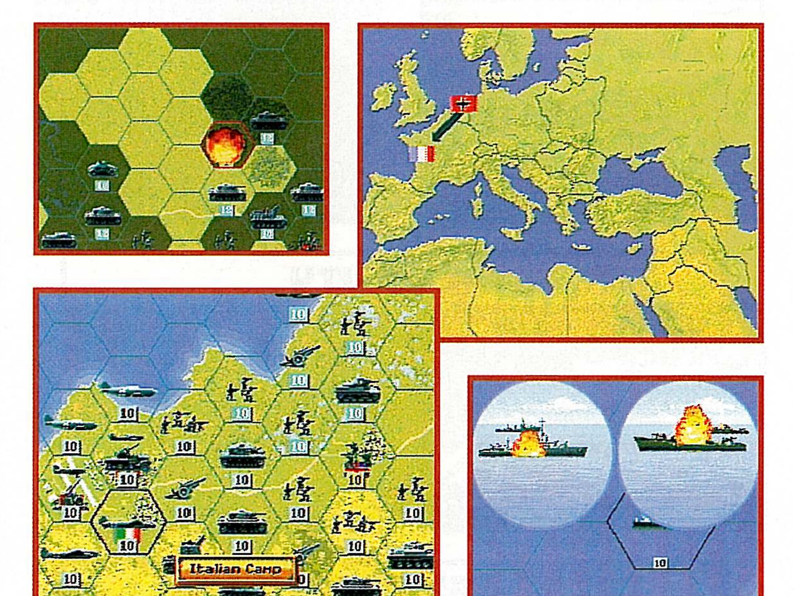




El término «batallita» puede tener algunos significados poco o nada deseables. Por suerte para nosotros, PANZER GENERAL no tiene nada que ver con las historietas del abuelo Paco o las peripecias nocturnas de Martín «El Abrazaviejas» durante el sábado noche.

CUELGATE UNA MEDALLA

Basado en la **Segunda Guerra Mundial**, y con un formato casi idéntico al de las versiones de *PC* y *3DO*, **PANZER GENERAL** para *PlayStation* es un juego de estrategia en el sentido más estricto de la palabra. Alejado de cualquier tipo de adornos estéticos y de cualquier atisbo de espectacularidad, este programa de **Mindscape** concentra todos sus valores en una indiscutible jugabilidad a largo plazo y en una enorme variedad de circunstancias con las que diversificar las características de cada partida. Estas dos virtudes suelen ser lo fundamental para los fanáticos del género,



Aunque las pantallas de PANZER GENERAL puedan ser confundidas con los mapas del tiempo de Antena 3, os aseguramos que es un juego con muchas virtudes lúdicas.

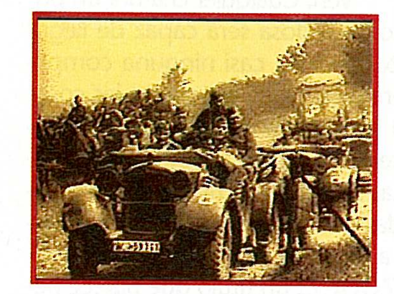
un grupo tradicionalmente bastante reducido, pero con una moral y un aguante legendarios. **PANZER GENERAL** esta considerado, tanto por la crítica como los usuarios, como uno de los mejores del reducidísimo catálogo de juegos de estrategia pura y dura.
La dificultad, aunque a alguno pueda parecerle algo elevada, esta perfectamente ajustada para un programa al que se le calculan cientos y cientos de horas de juego. Aprendidas las pautas y las reglas con las que se desarrolla la acción, todo dependerá de nuestra habilidad, capacidad de cálculo y dotes estratégicas. A partir de momento comprenderemos qué es lo que convierte a estos juegos casi en objetos

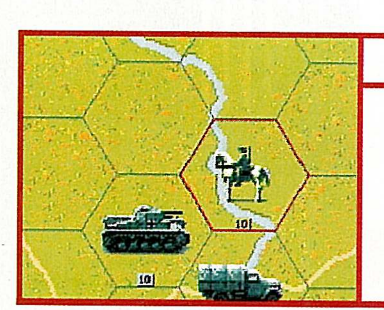


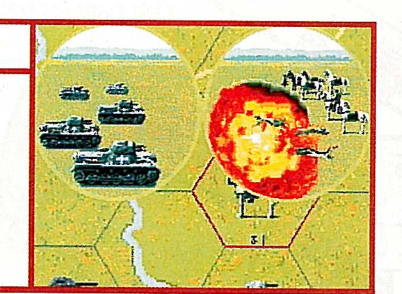


de culto para sus seguidores. La diversión, el entretenimiento, la clave de su jugabilidad se encuentra en lo adictivo que resulta conquistar los puntos claves con una fuerzas determinadas y un límite de turnos.
Como resumen y final de este comentario diremos que **PANZER GENERAL** para *PlayStation* es un bocado para ser degustado con tiempo por usuarios entendidos o por aquellos que busquen nuevas sensaciones y estilos de juego.

DE LUCAR









ZOOM

Este pequeño zoom que nos acerca a la acción es la única novedad de la versión de PlayStation con respecto a la de 3DO. No es mucho, no sirve para nada e interrumpe el desarrollo. Todo un acierto.



PANZER GENERAL

MINDSCAPE	
MINDSCAPE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	CAMPAÑAS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 73
Aquellos que busquen espectacularidad e increíbles efectos gráficos que beban en otra fuente más colorista.

MUSICA 82
Una melodía de fondo que no molestará en ningún momento. Resulta bastante apropiada teniendo en cuenta el género.

SONIDO FX 82
Amplio repertorio de efectos especiales que recrean con bastante fidelidad el sonido de motores, explosiones y disparos.

JUGABILIDAD 87
A esta nota los aficionados deben sumarle cinco puntos más y, los que no lo sean, que le resten otros cinco.

GLOBAL 85
Uno de los juegos de estrategia con más prestigio y defensores dentro de este reducido y particularísimo género de juegos. Si queréis saber cómo es un WAR GAME, este juego de Mindscape es una excelente oportunidad para iniciarse en el mundillo de la estrategia. La opción de dos jugadores lo convierte en un juego sin final.

+ Es un juego prácticamente eterno.

− En el apartado gráfico resulta bastante elemental.



inZOOPerable

La compañía multinacional **Viacom** ha empezado con buen pie en el mundo de las pequeñas consolas. Después de haber lanzado **ZOOP** para los 16 *bits*, en esta ocasión le ha tocado el turno a la pequeña de **Nintendo**. A pesar de su aparente simpleza, **ZOOP** es un gran juego que atrae, primordialmente, por la gran carga adictiva que despierta.

La destreza y habilidad necesarias para poder superar los nueve niveles con sus respectivos grados de dificultad sólo se encuentran en usuarios pacientes y, sobre todo, en «jugones» con unas grandes dosis de sangre fría, es decir, los típicos jugadores de TETRIS. Se echa de menos una variación en los fondos y colores de los distintos niveles, aunque los poseedores de una ***Super GameBoy*** podrán acceder al menú de colores y cambiarlos a su antojo.

Cada nivel posee una dificultad que se corresponde con el número de fichas que aparecen y la velocidad en que se mueven. Cualquier criatura un poco habilidosa será capaz de llegar al sexto nivel sin casi ninguna complicación, pero a partir de ese punto las cosas comienzan a requerir más habilidad de la común entre los seres humanos amantes de este tipo de juegos. Las músicas son rítmicas y pegadizas, acompañadas de unos efectos de sonido bastante graciosos a pesar de su escaso número. Sin duda alguna, **ZOOP** es un título que parece hecho para las pequeñas consolas, que acogen con especial agrado a los títulos de esta índole.

ASIKITANGA

VIACOM	
HOOKSTONE	
MEGAS	1
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 50
Los gráficos no son nada espectaculares, aunque, para ser justos, este apartado no es realmente el que más importa.

MUSICA 85
Las melodías son rítmicas, y armoniosas. Teniendo en cuenta las capacidades sonoras de la consola, es todo un logro.

SONIDO FX 82
Los efectos acompañan muy bien a las melodías. Son graciosos y bastante originales a pesar de su escaso número.

JUGABILIDAD 89
Es, sin duda alguna, lo mejor del juego, ya que un juego de este tipo sin jugabilidad es como un coche sin ruedas.

88 GLOBAL
Aunque sus hermanos mayores no hicieron buenos pinitos en las consolas de 16 bits (los usuarios de estas consolas no supieron percibir el indudable atractivo de este juego), este título es ideal para la pequeña de Nintendo. Un juego adictivo y entretenido que te mantendrá enganchado frente a la pantalla de tu Game Boy durante horas.

+ La excelente jugabilidad y adicción que proporciona al usuario de Game Boy.
− Gráficamente los programadores no se han estrujado el «coco».





CARRERAS DE COCHES

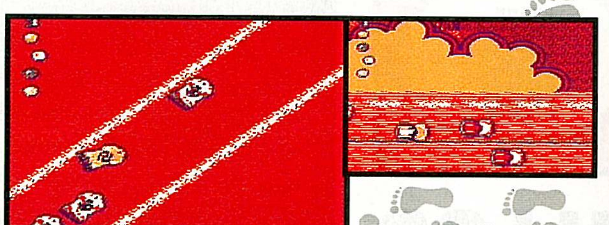
Los microtachines

La portátil de **Nintendo** parece, sin lugar a dudas, uno de los soportes más indicados para recibir las veloces y apasionantes carreras de esos minúsculos vehículos llamados **MICROMACHINES**.



Bonus

Si conseguimos atrapar los treinta cochecitos lograremos una valiosísima vida extra. El problema fundamental será el escaso tiempo que tendremos para lograrlo y la macabra colocación de alguno de nuestros objetivos. No es una misión imposible, pero casi.

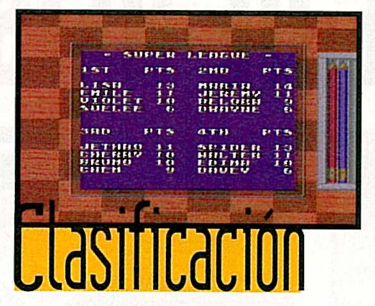




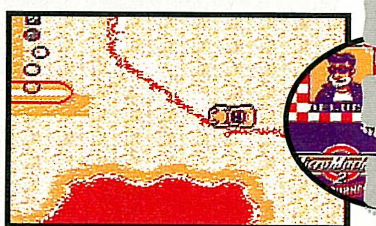
2 jugadores

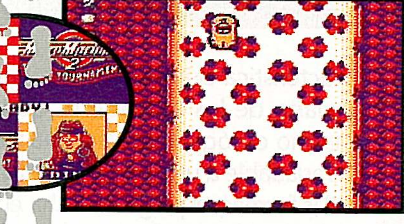


Menu

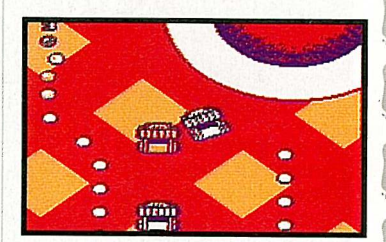


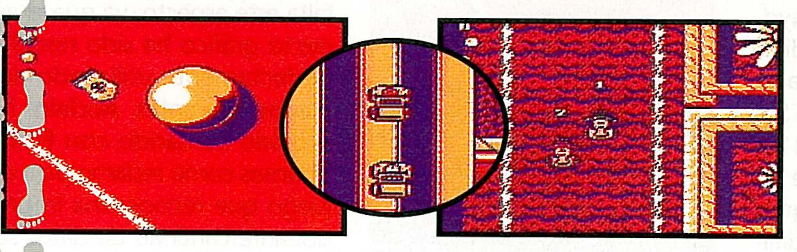
Clasificación







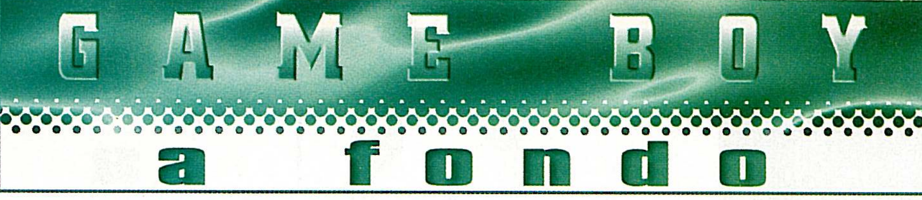




En esta ocasión se trata de la segunda entrega, **MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT,** la inevitable secuela que en su día pudieron disfrutar los usuarios de *Mega Drive* y, desde hace escasa fechas, también los de *SNES*. La conversión para *Game Boy* ha corrido a cargo de **Ocean** y contiene las líneas maestras que convirtieron a este juego de **Codemasters** en su mayor éxito. Velocidad a raudales a los mandos de más de una decena de vehículos, 37 circuitos domésticos con idéntico trazado y similar decoración a los de las versiones mayores, un *scroll* de pantalla aceptable y una opción para dos jugadores simultáneos (con y sin cable *Link*) son algunas de sus grandes virtudes. Entre sus carencias sólo cabe destacar la ausencia del modo de práctica o *Time Attack*, circunstancia que nos obligará a jugárnoslo todo en los tres modos tradicionales (*Challenge, Head to Head* y *League*). Ese detalle hace que su dificultad, ya de por sí ajustada, sea un pelín más alta de lo habitual y le convierta en la más competitiva y adictiva de todas las versiones. A quien le interesen los retos difíciles o los juegos con muchas horas de vida, **MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT** es el micro cartucho recomendado para este comienzo de año.

DE LUCAR





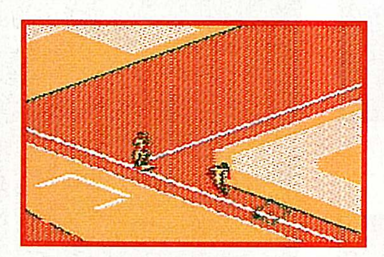
DEPORTIVO

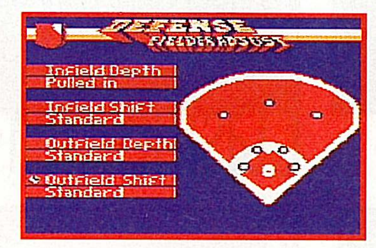


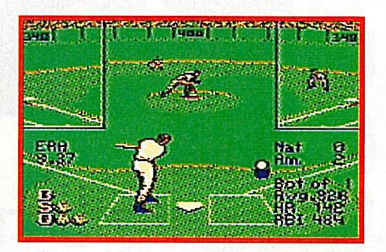
La conversión de este programa, inicialmente creado para Super Nintendo y Mega Drive, supone la primera aparición en el mercado español de un simulador de béisbol para Game Boy. Bajo su título se encuentra el asesoramiento de Frank Thomas, una de las estrellas de la liga americana.



ENCAJE DE BEISBOLILLOS

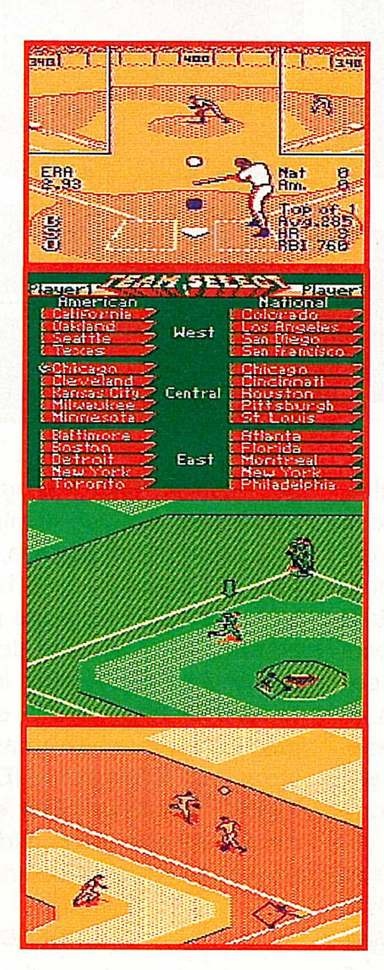


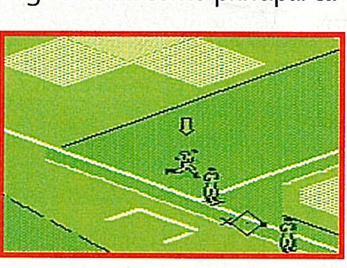


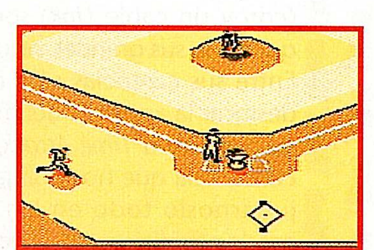


Aunque en el resto de sistemas el béisbol no sea uno de los deportes que cuenta con mayor cantidad de títulos en nuestro mercado, la mayoría de los usuarios de las diferentes consolas han contado con algún representante. Sin embargo, los propietarios de *Game Boy* han sido una de las excepciones, a pesar del gran número de juegos comercializados fuera de nuestras fronteras. El título elegido para este tardío debut ha sido la conversión, a cargo de **Real Time**, del juego con el mismo título creado por **Iguana** para *Super Nintendo* y *Mega Drive*. El cartucho original tenía como principal característica el impresionante tamaño de los bateadores que, como es lógico, es difícilmente trasladable a una portátil. De todas formas, el juego no echa en falta este aspecto, ya que el aspecto gráfico ha sido resuelto perfectamente utilizando dos planos diferentes. **Acclaim** ha seguido contando con **Frank Thomas** como reclamo para un juego que recoge una impresionante cantidad de datos sobre jugadores y equipos reales de la **MLBPA**. Multitud de opciones y cinco competiciones, incluido un concurso de *home-run*, completan un juego que recoge todas las características del deporte del bate.

J. ITURRIOZ







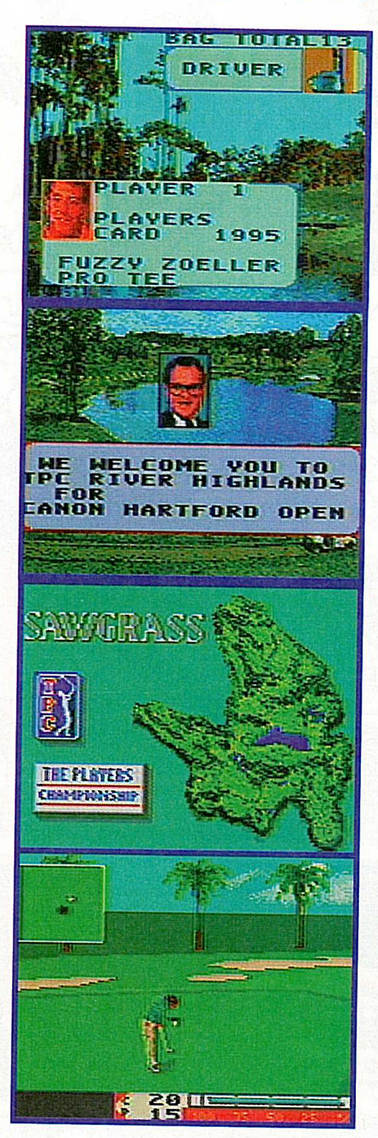


HOYO AVIZOR

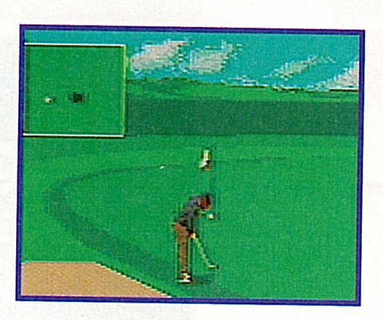
LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA DE E. A. LLEGA A LA PORTATIL DE SEGA DE LA MANO DE BLUE PEARL, QUE ULTIMAMENTE ACAPARAN LAS CONVERSIONES PARA GG, Y GB. DESTACA LA INCORPORACION DE ALGUNAS MEJORAS GRAFICAS.

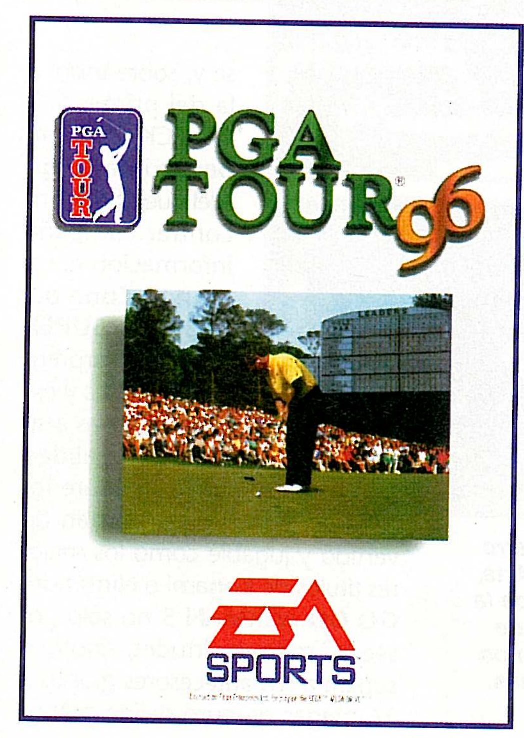
Hasta ahora los usuarios de ***Game Gear*** han tenido a su disposición cuatro títulos relacionados con el golf. Los dos primeros, PUT AND PUTTER y WORLD CLASS LEADER BOARD, aparecieron a la vez que la consola, mientras que los otros dos han sido sendas versiones de la popular serie de **Electronic Arts**. Cuando ya existen cinco versiones para *Mega Drive*, aparece la conversión de la última de ellas para su hermana pequeña. Al igual que en la versión de 16 *bits*, se incluyen jugadores originales, aunque no se trate de los que ocupan los primeros puestos de la **PGA**. Su número se ha reducido de doce a cuatro entre los que hay que citar al omnipresente **Craig Stadler**, que desde que participó en PEBBLE BEACH GOLF LINKS parece que no está dispuesto a perderse ningún simulador. Sin embargo, para el control de la precisión y fuerza de los golpes no se ha recurrido a las barras de energía circulares, manteniéndose el sistema tradicional. La principal novedad es la inclusión de un recuadro en el que se aprecia un plano aéreo sobre el hoyo en los lanzamientos que pueden llegar al mismo. Estas mejoras no son ni mucho menos suficientes para justificar la reducción de seis a tres en los campos disponibles con respecto a PGA TOUR GOLF II, sobre todo si se tienen en cuenta que el resto de opciones no han sido modificadas sustancialmente.

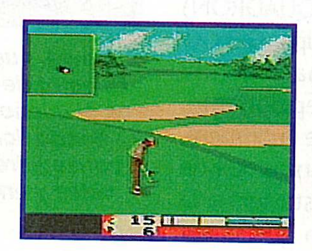
J. ITURRIOZ

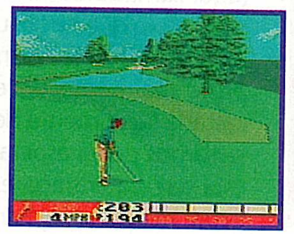






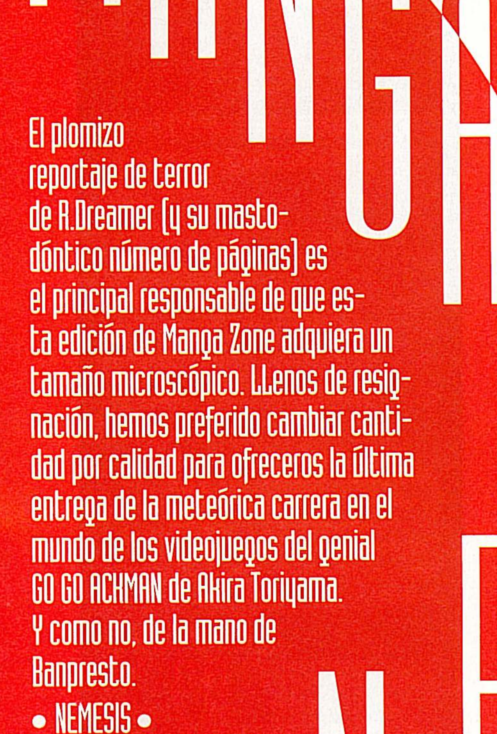








MANGA ZONE



El plomizo reportaje de terror de R.Dreamer (y su mastodóntico número de páginas) es el principal responsable de que esta edición de Manga Zone adquiera un tamaño microscópico. LLenos de resignación, hemos preferido cambiar cantidad por calidad para ofreceros la última entrega de la meteórica carrera en el mundo de los videojuegos del genial GO GO ACKMAN de Akira Toriyama. Y como no, de la mano de Banpresto.

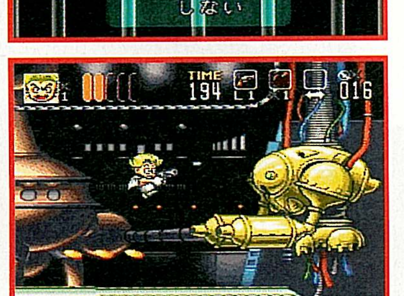
• NEMESIS •



Muy de vez en cuando (casi con la misma asiduidad con que se depila las orejas la hermana de **The Scope**) aparece una conversión de manga a videojuego cuya calidad e innegable jugabilidad hace que se convierta en el juego favorito no sólo de fans del manga original, sino de cualquier usuario de consola, adoradores de la patata o demás ser vivo. Este es el caso de juegazos de la talla de AREA 88 de **Capcom** (aquí llamado U. N. SQUADRON) o del título que nos ocupa, **GO GO ACKMAN 3**. Tras una segunda parte realmente decepcionante, calcada literalmente de la primera, teniámos pocas esperanzas de que esta tercera entrega estuviera a la altura del personaje en que se basa y, sobre todo, a la del primer GO GO ACKMAN. Este pedazo de juego (del que podéis encontrar cumplida información en el **Manga Zone** del Nº37 de **SUPER JUEGOS**) sorprendió a propios y extraños gracias a su cuidada calidad gráfica y sobre todo por ser tan divertido y jugable como los mejores títulos de **Konami** o **Nintendo**. **GO GO ACKMAN 3** no sólo posee las mismas virtudes, sino que supera a sus antecesores gracias a 16 megas de puro delirio gráfico



Tomás, nuestro Director de Arte, es el dueño de la tienda donde conseguiremos vidas y armas.







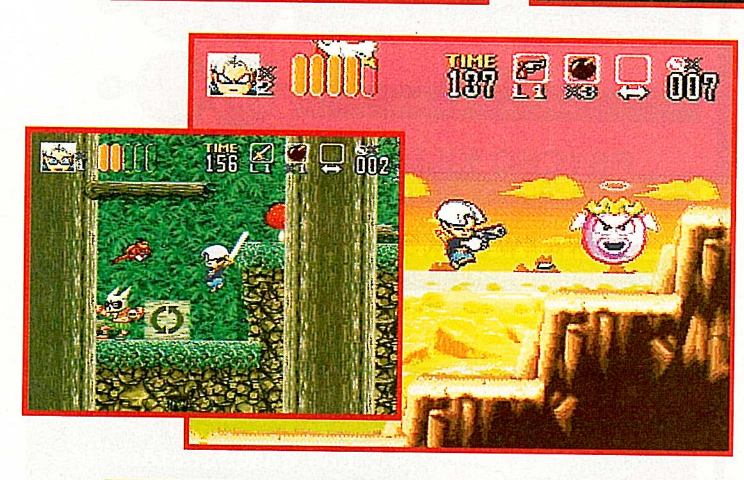


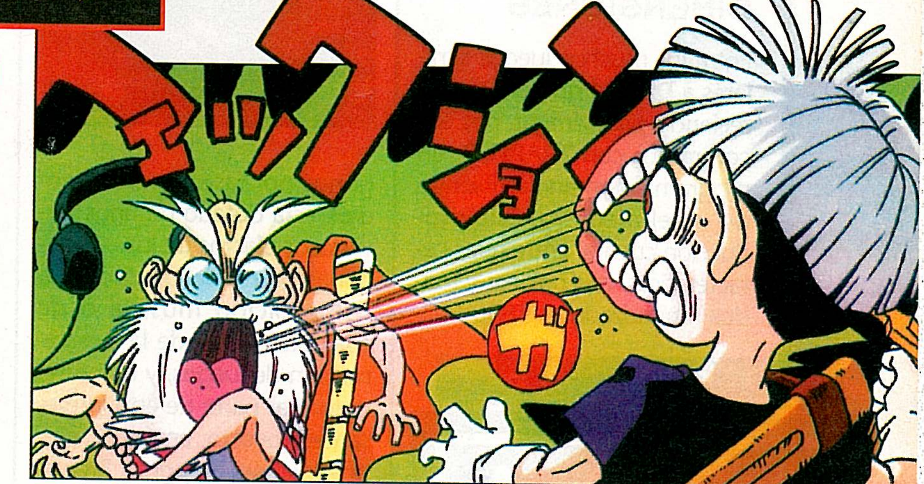


Antiguo miembro de la redacción de SUPER PC, el jefe de la policía celestial es un tiarrón de inciertas inclinaciones



sexuales cuyo máximo objetivo en esta vida es colmar de besitos (y de paso borrarle el cero) al pobre Ackman.



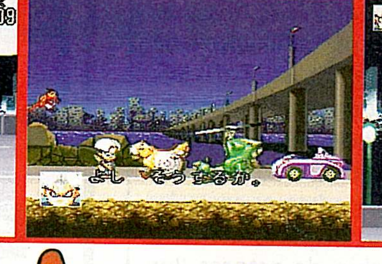




EL DIABLO SOBRE RUEDAS

Ackman puede elegir entre tres vehículos diferentes con los que afrontar el tramo final de la segunda fase. Estos son un pequeño deportivo, un helicóptero y el mismo modelo de moto que usaba Lance en Dragon Ball.





en el que tienen cabida algunas de las rutinas más espectaculares jamás usadas por **Banpresto** en cualquiera de sus títulos anteriores. Efectos como el degradado del horizonte, en el que la noche va cayendo a medida que avanzamos por la primera fase, o la fase en *modo 7* a bordo de una lancha motora, encumbran hasta lo más alto a este peculiar arcade de plataformas en el que las mejoras y novedades no se reducen tan sólo al ámbito gráfico. Para hacer el juego aún más divertido y menos lineal que sus antecesores, en algunos puntos del mapeado es posible cambiar de personaje, pudiendo elegir entre los potentes espadazos de Ackman o las dotes para el vuelo de Tenshi, el ángel guardián, que por unos momentos ha decidido enterrar su jurada enemistad con Ackman. El motivo: escapar 0del acoso al que les somete el jefe de la policía celestial, un tiparraco algo amanerado que se vuelve loco por los huesos de Ackman, y que los acusa de un crimen que no han cometido. Un argumento delirante para un juego no menos disparatado que merece un lanzamiento en toda regla dentro de nuestras fronteras.



AMIGMANIA

Coordinado por THE PUNISHER

TRAPPED: TERROR GOTICO EN TRES DIMENSIONES

Entre los muchos juegos similares a **DOOM** que están apareciendo para *Amiga,* nos encontramos con **TRAPPED**, un programa germano ambientado en el medievo. Esta producción cuenta, entre otras características, con gráficos y fondos renderizados y 3800 polígonos por fase. Como novedad, está dotado de unos novedosos efectos de luz. Si dominas el arte del dibujo, de la composición musical o de cualquier faceta de la programación de juegos, y te interesa formar parte de este interesante proyecto, envía una carta a **Michael Piepgras**, Bremsbergalle 4, 24960 Gluecksburg Germany.



¡QUE GRANDE ES EL CINE !

Siguiendo la línea de juegos como THEME PARK, una desconocida compañía alemana ha realizado THE BIG PICTURE, un simulador en el que analizaremos todas las facetas del apasionante mundo del celuloide. En él podremos controlar facetas tan dispares como la contratación de actores, los efectos especiales, la composición de los decorados, la sala de montaje y todo lo que tenga que ver con las labores de





POKELIST



CON TODAS LAS VIDAS POR DELANTE

Richard Korber es un fanático de los juegos de Spectrum que ha ideado un curioso programa para el emulador ZXAM de T. Pomar. Se trata de POKELIST, un programilla que, utilizando un puerto Arexx, permite «pokear» nada menos que 647 juegos con 1750 pokes de Spectrum. Si tenéis este emulador y deseáis dicho programa, escribidnos. Las veinte primeras serán agraciadas con una copia.

TOP 5 TERROR

Juego	Compañía • Género	Puntuación
I.C.F. DESERT	CINEMAWARE • AVENTURA	93
PERSONAL NIGHTMARE	HORRORSOFT • AVENTURA	90
ELVIRA	HORRORSOFT • RPG	89
PSYCHO KILLER	ON LINE • AVENTURA	88
WAXWORKS	HORRORSOFT • RPG	86

NOVEDADES



89

MAKE A FIGHT

Los desconocidos Metal Team traen el sabor de los mejores beat´em-up al Amiga. Escenarios coloristas y algunos sprites que recuerdan a otros juegos.



93

SUPER TENNIS CHAMPS DATADISK

El éxito de este gran juego ha llevado a Mental a lanzar dos discos de expansión que nos permitirán jugar con bellas mujeres.



92

CAPITAL PUNISHMENT

Bits Boom está dispuesta a demostrar que pueden producir un juego de lucha con calidad de recreativa. Cualidades a este juego no le faltan para ello.

Y ADEMAS

• STARFIGHTER • VIRTUAL KARTING 2 • BLITZ TENNIS • WATCHTOWER • WORMS DELUXE • SLAM TILT • SIM TOWER • DAMAGE • PIRANHA • RISE 2 : RESURRECTION • BLITZ BASIC 2.1

¡Saludos, «Amigueros»! Aquí estamos un mes más para informaros de todo lo que acontece en nuestro mundillo. A partir de este número, sortearemos programas y juegos de Dominio Publico entre la gente que nos escriba. No os olvidéis de poner en la carta el ordenador que poseéis.







SEGUNDAS PARTES SON MUCHO MEJORES



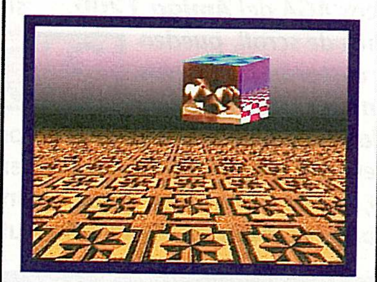


Las asombrosas ventas de ALIEN BREED 3D y las 50.000 unidades de WORMS para Amiga vendidas en el Reino Unido han animado a esta compañía a lanzar juegos «por un tubo». Los dos primeros serán ALIEN BREED 3D: THE KILLER GROUNDS y PROJECT X 2. Prestad mucha atención a las pantallas, porque no tienen ningún desperdicio.

producción. Además, se incluye una completísima base de datos con las más famosas películas de la historia. Lamentablemente, sólo está diponible en alemán y no hay planes para lanzarlo fuera de este país.

UNA DE GAMBAS PARA AMIGAMANIA

Ni en esta immaculada sección nos libramos de cometer los más estrepitosos gambazos. Gracias a nuestro amigo **Fernando Merayo**, componente del grupo **Kataplasma**, hemos descubierto un error garrafal. Hace unos números en los que dedicabamos una noticia al **Euskal Party III**, mencionamos a STELLAR como *demo* ganadora por culpa de un error de información. Nada más lejos de la verdad, ya que la que tuvo el honor de hacerse con el premio fue EL OCASO DEL PAYASO, del grupo **Goblins**. Desde aquí nuestras más sinceras disculpas a los autores de este fenomenal trabajo, del cual podéis ver unas instantáneas junto a estas líneas.







NO HABRA JUEGO QUE SE TE RESISTA

Por fin los poseedores de *Amiga 1200* podremos disfrutar de las ventajas del *Action Replay*. Este curioso aparato nos permitirá «pokear» todo tipo de juegos, grabar las músicas de éstos a disco, y lo que es más importante, pasar cualquier juego al disco duro. Si quieres cualquier información de esta maravilla, llama a ONA 6 al teléfono (93) 680 17 00.

EXCLUSIVA MUNDIAL

AUNQUE NO LO PAREZCA ESTO ES AMIGA



Para que este mes termineis de leer las noticias con la boca abierta, aqui están las primeras imágenes de WORLD RALLY FEVER, la primera producción de Team 17 exclusivamente para Amigas acelerados. Observad las pantallas, son tan increibles que en un principio creimos que eran de una recreativa, pero amablemente, Asikitanga habló con la compañía confirmando que eran de Amiga, increible pero cierto.



AMIGMANIA

EL BUZON



PARA PARAR UN TREN

*¡Hola! Tengo muchas preguntas sobre **Amiga**, a ver si me las puedes contestar: ¿Por qué nadie vende juegos para **Amiga** en España?, ¿Quién distribuye **Amiga** aquí? ¿Qué diferencias hay entre el **A500** y el **A500 +** ? ¿Puedo conectar modems, digitalizadoras etc, al **A500**? ¿Hay juegos tipo DOOM para él? ¿Cuántos juegos hay para **Amiga**? ¿Los juegos vectoriales de **A500** son más simples que en **PC**?*
Francisco Martín Galán (Madrid)

Ahí van las respuestas: **Ona 6** en Barcelona están especializados en juegos. **Pixel Media**. El ***A500+*** lleva medio mega más de *Ram*. Puedes conectar lo mismo que a un ***PC*** y utilizar todo tipo de utilidades. Algunos como CITADEL o DEATHMASK, pero no son muy brillantes y, salvo el segundo, demasiado lentos. Sin contar Dominio Publico hay más de 15.000 títulos. La velocidad del ***A500*** es bastante inferior al ***PC*** en cuestión de 3D.

POLIGONOS

*Tengo un **Amiga CDTV** y algunas preguntas que hacerte: ¿Los chips gráficos AGA del **Amiga 1200**, además de mover sprites y planos de scroll, pueden mover polígonos? ¿Cuánto costarán los nuevos **Power Amiga**? ¿Qué ordenador tiene mayores cualidades gráficas, **Mac** o **Amiga**? ¿La próxima generacion de «**Amigas**», llevarán chips gráficos para 3D como, por ejemplo, el TR3 o el SH2 de **Sega**?*
Jorge Fernández (Madrid)

La **Advanced Graphics Architecture** (AGA), es similar a una tarjeta gráfica, y no depende de ella el mover polígonos, ya que se ocupa sólo de los gráficos. El mover polígonos es una tarea de cálculo, y le corresponde únicamente al procesador. No esta decidido el precio aún. Son exactamente iguales. Los ***Power Amiga*** llevarán incorporados chips Risc, que son similares a los utilizados en las consolas ***Saturn*** y ***PlayStation***.

CREANDO JUEGOS

*Soy poseedor de un **Amiga 500** y asiduo lector de **SUPER JUEGOS** desde que apareció esta sección, y tengo este problema: Hasta ahora he utilizado el **Amiga** principalmente para jugar, pero hace tiempo estoy intentando hacer mis propios juegos, utilizando programas como AMOS y GRAC, pero me encuentro con el problema de que están en inglés. ¿Sabes dónde podría conseguir los manuales en castellano?*
Oscar Miguel García (Burgos)

Desgraciadamente no existen esos manuales que me pides, aunque es posible que en la revista AMIGA. INFO encuentres algún tutorial de estos programas para, por lo menos, iniciarte en ellos. Si quieres programar juegos de calidad comercial te aconsejaría que te hicieras con la última versión del BLITZ BASIC (creo que es la 2.1), que es el mejor lenguaje para tu propósito(con él se programó GLOOM y SKIDMARKS, entre otros).

EL CLASICO



SHADOW OF THE BEAST

Cuando los juegos de Amiga eran burdas conversiones de Atari, Reflections marcó las diferencias entre las dos máquinas. 13 planos de scroll, gráficos de lujo, música del maestro David Whitaker y dificultad imposible para este clásico.



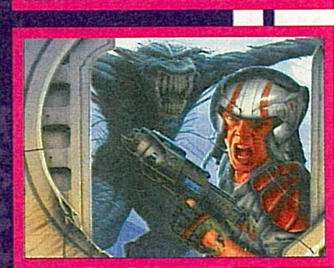


AMI TRUCO

ALIEN BREED 3D

Si quieres conseguir armamento infinito para no dejar alien vivo lo único que debes hacer es reemplazar las últimas ocho letras del password de nivel por zetas. En el momento que hagáis esto, todas las zetas se transformaran en jotas. Y ya tendréis todas las armas.







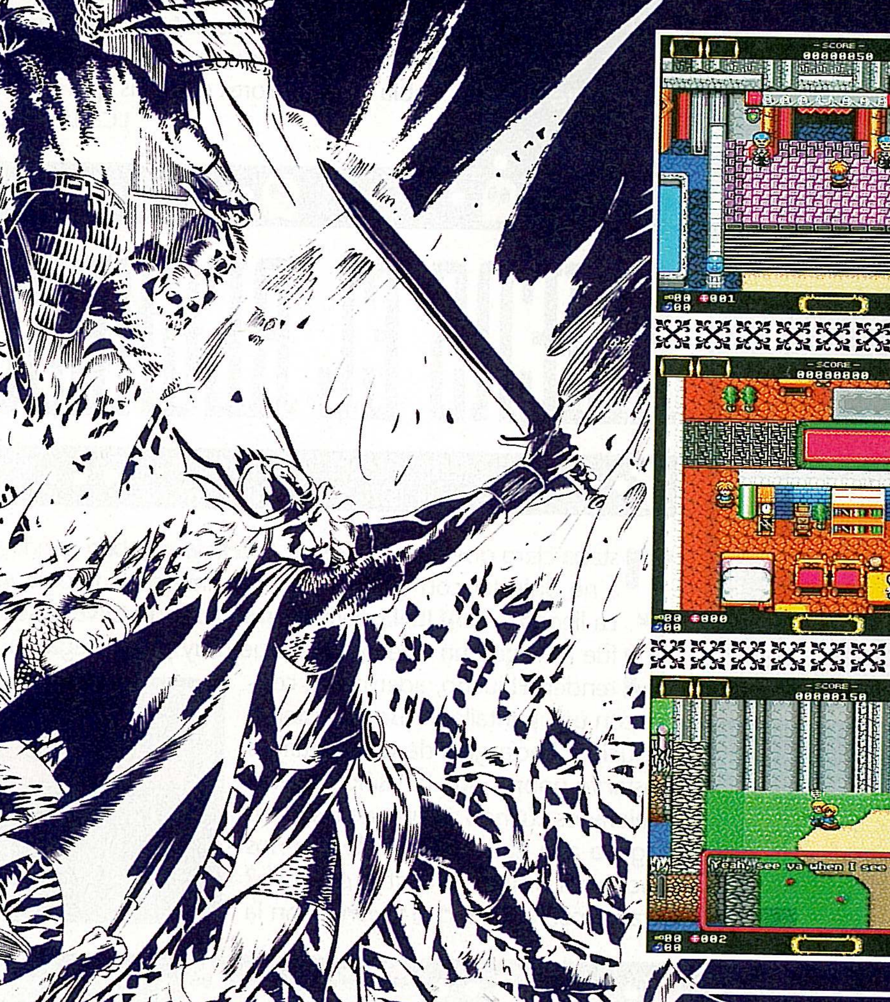
Sabor a Zelda

Amiga siempre ha sido un sistema enfocado a un tipo de juegos bastante similares a los de consola. Los mejores arcades y juegos de acción pertenecen a nuestro ordenador, y los «peceros» han estado mucho tiempo rabiosos por esto. Pero, como es lógico, cuando un tipo de juego triunfa en un soporte en concreto, las compañías intentan reproducirlo en el resto de sistemas. Este es el caso de **SPERIS LEGACY**, un RPG programado por Binary Emotions que evoca claramente el estilo de los action-adventure de Super NES. El sistema de juego es prácticamente idéntico al de estos juegos, y consiste en ir realizando una serie de tareas y misiones en los que tendremos que hablar con los personajes y matar a los enemigos al más puro estilo arcade. En cuanto a los gráficos, resultan bastante bonitos y además están acompañados por gran cantidad de músicas de excelente factura. La novedad es que cuando hablemos con los personajes, deberemos seleccionar las frases, al igual que si se tratara de una aventura gráfica. Otro acierto de Team 17 que en los próximos meses también saldrá para A500.

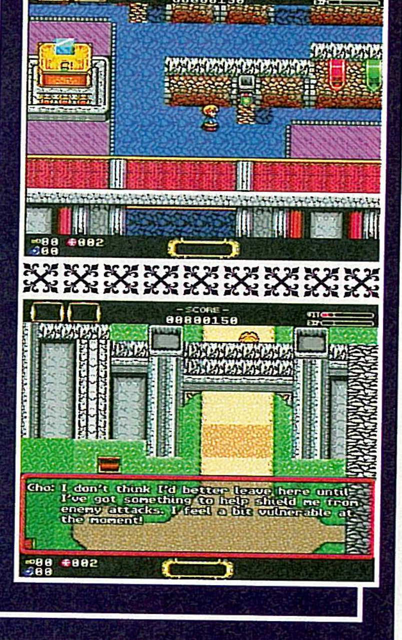














SENTIRAS MIEDO...

Aprovechando que la portada de este mes va dedicada a una de las trilogías cinematográficas más alucinantes de los últimos veinte años, hemos decidido incluir en esta sección dos títulos para *Spectrum* que por aquellos días consiguieron lograr un éxito considerable. Que ALIEN ha sido una de las mejores películas de terror que jamás se han realizado es algo que todo el mundo sabe. Las excepcionales e innovadoras ideas creadas por el incombustible **Giger** hicieron que la película protagonizada por **Sigourney Weaver** se convirtiese en uno de los bombazos cinematográficos de finales de los setenta. Aunque no fue hasta mil novecientos ochenta y cuatro cuando la compañía británica **Mind-Games** realizó la versión para ordenador del mencionado film. La segunda parte de la trilogía, ALIENS EL REGRESO, apareció años más tarde de manos de la compañía británica **Electric Dreams**, con un tipo de juego algo extraño que le privó de conseguir éxitos mayores. La tercera parte de la trilogía, estrenada en 1992, no llegó a aparecer para los ordenadores de 8 *bits* (el declive de estas máquinas había llegado prácticamente a su fin) con lo que la famosa serie se vió reducida a dos únicas entregas que no llegaron a llenar a los usuarios. Desde luego, había cosas mejores entre las que elegir.

J.C.MAYERICK

La horrible criatura creada por el excéntrico Giger a finales de la década de los setenta también tuvo su réplica en los antiguos ordenadores de 8 bits como el Spectrum.

ALIENS EL REGRESO

COMPAÑIA: E. Dreams
AÑO: 1987
PAIS: Reino Unido
SOPORTE: Spectrum

Estaba claro que los usuarios de *Spectrum* estaban condenados a no disfrutar con ningún título decente de la trilogía ALIEN. La llegada de **ALIENS** para el ordenador de **Clive Sinclair** no fue más que un nuevo fiasco que muy pocos llegaron a entender. El juego, además de contar con una pantalla de juego bastante reducida, hacía gala de unos gráficos bastante pobres que tan sólo se veían mejorados cuando alguno de los aliens llegaba a la habitación en la que nos encontrábamos. ¿Nuestro objetivo? Acabar con todo bicho viviente con la

El juego nos permitía la posibilidad de manejar a cualquiera de los séis personajes que aparecían, algo que, tiempo más tarde, resultaba ser un poco inútil.



Otros títulos como ALIEN 8 de Ultimate o SURVIVOR de Topo Soft. se beneficiaron del éxito de la trilogía. El primero medio plagió su título, y el segundo utilizó la misma imagen del Alien de Giger.

ALIEN EL OCTAVO PASAJERO

COMPAÑIA: MindGames · AÑO: 1984 · PAIS: Reino Unido · SOPORTE: Spectrum

ALIEN se convirtió en uno de los primeros títulos que aprovechaba la ventaja de contar con una licencia cinematográfica. El éxito que cosechó fue bastante escaso, algo a lo que contribuyó activamente el extraño desarrollo del juego, que en más de una ocasión nos recordaba a el de un juego de tablero. Por si fuera poco, el juego estaba programado en parte en **Basic**, algo que, aunque parezca extraño, era bastante común entre los títulos que por aquella época se lanzaban al mercado. Sinceramente, comparar este título con su homónimo cinematográfico es como comparar un ***Spectrum*** con un ***Pentium*** de hoy. Vamos, nada que ver.

El sprite de los Aliens era de lo poco que se podía destacar de este juego a nivel gráfico. Como podemos comprobar, ni siquiera la pantalla de presentación se mantenía al nivel que de este juego se esperaba.

esperanza de encontrar en algun lugar a la Reina Alien, algo que el modesto redactor que escribe estas líneas jamás consiguió. El supuesto aliciente de poder controlar a seis de los personajes de la película no era más que una estúpida forma de contabilizar el número de vidas que nos quedaban, aunque por lo menos nos dejaba elegir a quien deseábamos controlar en cada momento (además guardaba su posición en el mapeado). El juego, en definitiva, no era especialmente divertido, aunque algo de tensión y misterio sí desprendía detrás de cada una de las puertas. Una vez más nos quedábamos sin disfrutar de la saga ALIEN. Siempre se lo había merecido, pero una extraña maldición nos lo impedía.

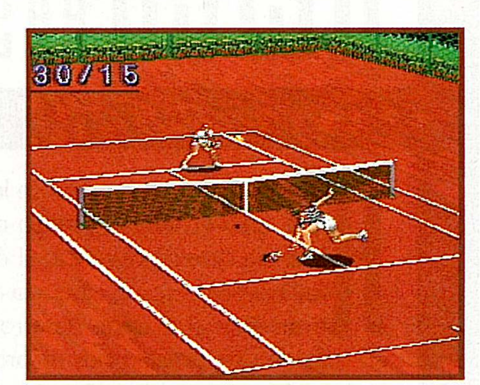
A PIE DE PISTA

EL TENIS LLEGA CON FUERZA A LOS NUEVOS SOPORTES. TRAS LA APARICION EN ESPAÑA DE POWER SERVE, DEL QUE YA SE INFORMO EN ESTA SECCION HACE CINCO MESES, EL MERCADO INTERNACIONAL OFRECE DOS SUGERENTES TITULOS BASADOS EN EL DEPORTE DE LA RAQUETA. V TENNIS PARA PLAYSTATION Y VIRTUAL OPEN TENNIS PARA SATURN, SON DOS MUESTRAS DE LA NOTABLE PROGRESION DE UNO DE LOS DEPORTES CON MAS EXITO EN CONSOLA.

■ JAVIER ITURRIOZ ■

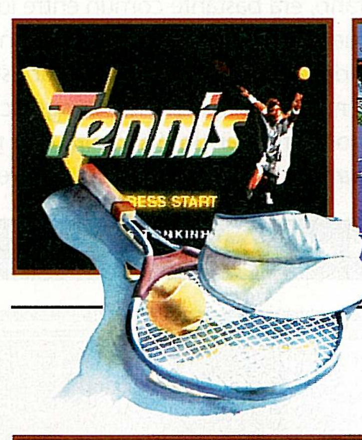




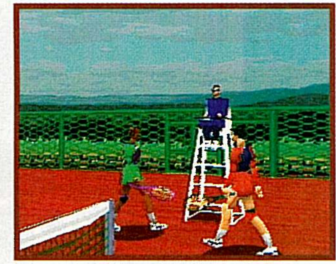



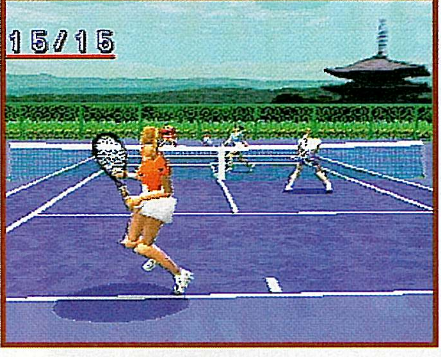
El anuncio de un juego de tenis programado por **Tonkin House** supone todo un acontecimiento para los aficionados a los videojuegos deportivos. El motivo es que el mismo grupo programador fue el creador del mítico SUPER TENNIS. Este cartucho, uno de los primeros para ***Super Nintendo***, supuso una auténtica revolución en su género. A pesar del gran número de lanzamientos sobre el deporte de la raqueta que han sucedido al mencionado título, ninguno ha logrado superar su impresionante jugabilidad. **V-TENNIS** intenta llegar a esos niveles, pero rompiendo con la presentación gráfica de su antecesor. Prueba de ello es que los jugadores cabezones han dejado paso a estilizados tenistas poligonales, cuyos nombres y características físicas se acercan a las de las grandes estrellas de este deporte. El nuevo enfoque visual se completa con una gran variedad de perspectivas, característica que recogen prácticamente todos los simuladores deportivos. Además, los espectaculares escenarios que rodean las pistas, entre los

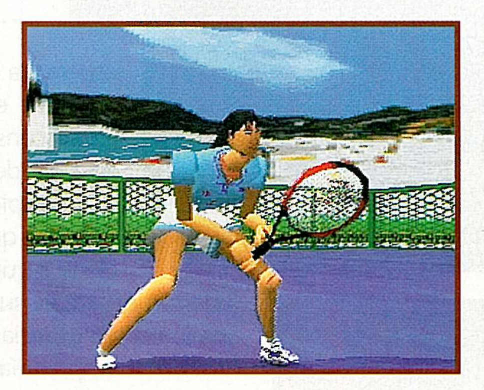
PLAYSTATION











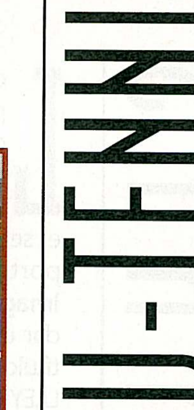




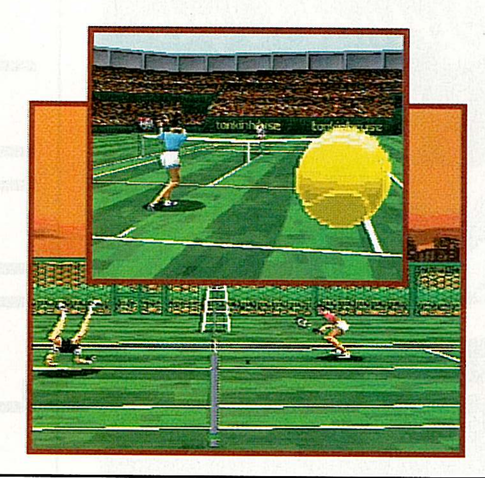


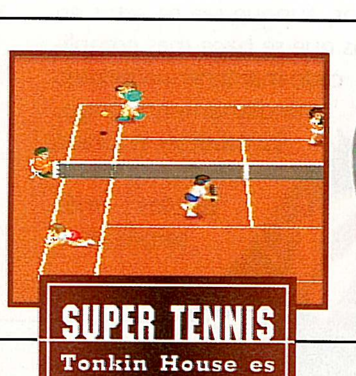
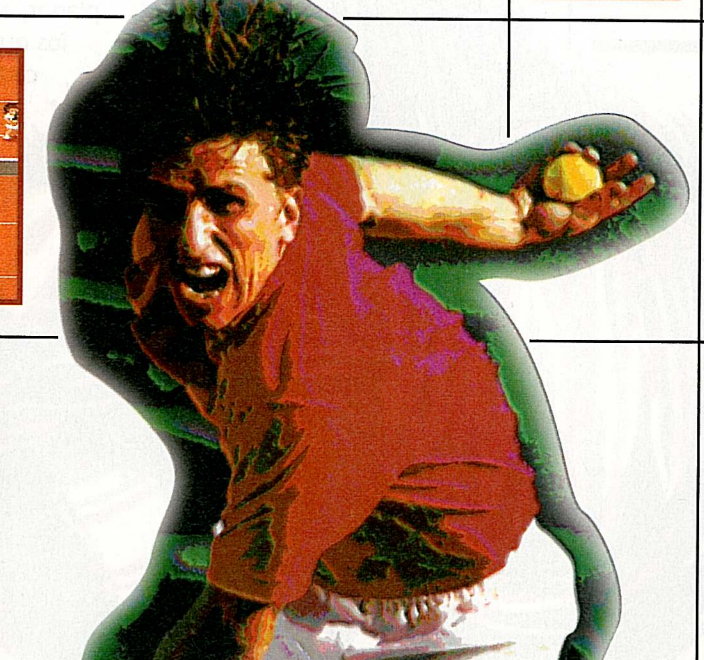


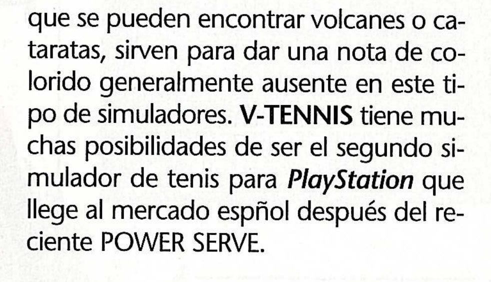








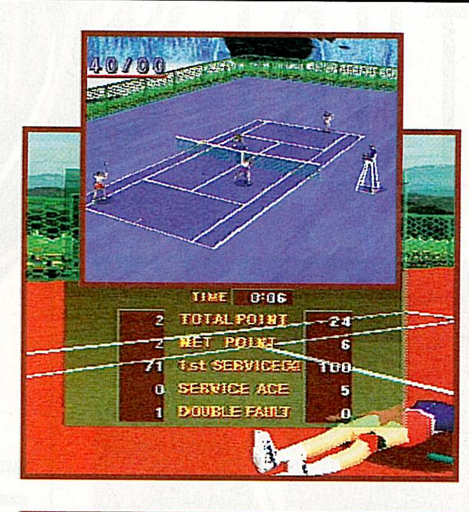




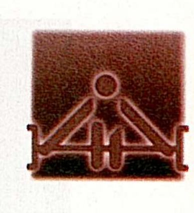


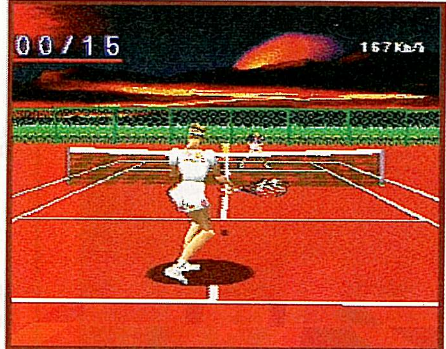
que se pueden encontrar volcanes o cataratas, sirven para dar una nota de colorido generalmente ausente en este tipo de simuladores. **V-TENNIS** tiene muchas posibilidades de ser el segundo simulador de tenis para ***PlayStation*** que llegue al mercado espñol después del reciente POWER SERVE.

SUPER TENNIS

Tonkin House es conocida, por los aficionados al género deportivo, por SUPER TENNIS para Super Nintendo. La calidad gráfica y, sobre todo, su jugabilidad han hecho de este cartucho uno de los títulos míticos.



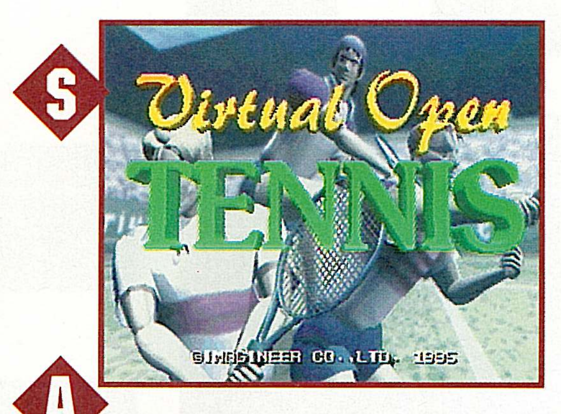




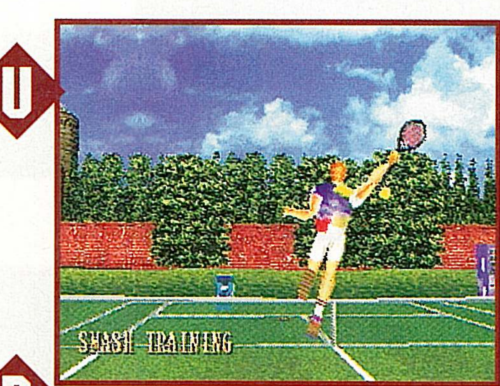


VIRTUAL OPEN TENNIS

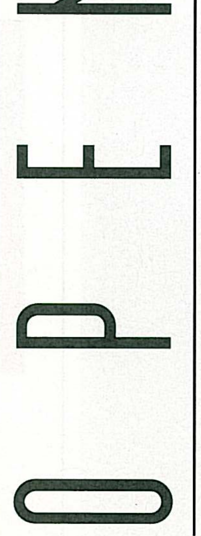
SATURN







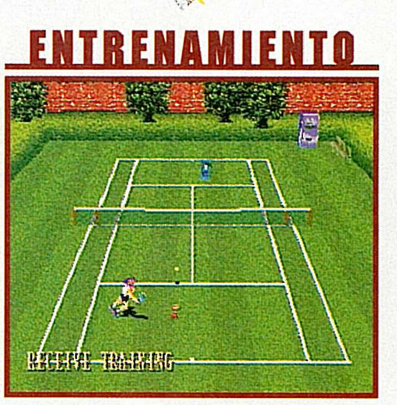




Los usuarios de *Saturn* en Japón ya tienen a su disposición el primer programa dedicado al tenis para la consola de Sega. Este compacto es el segundo juego de la serie deportiva con la que parece que **Imagineer** está dispuesta a inundar el soporte de **Sega**. El primer título de la serie fue VIRTUAL VOLLEYBALL, con el que ya se pusieron de manifiesto las deficiencias a las que nos tienen acostumbrados en sus simuladores deportivos. Sin embargo, **VIRTUAL OPEN TENNIS** supera con creces muchos de los defectos de los que adolecía la primera entrega de la serie, aunque sigue teniendo en la limitada jugabilidad su principal defecto. El apartado visual, como ya es habitual, se basa en la variedad de cámaras, aunque sin llegar a la altura de otros compactos como VICTORY GOAL. Los gráficos poligonales muestran su aspecto más destacado en los primeros planos, aunque sea en estos en los que se hace más complicado mantener un peloteo medianamente largo. La música y el sonido son dos de los aspectos más sorprendentes, ya que tanto las melodías como los gritos de los jugadores pueden hacernos creer que estamos ante un juego de lucha.

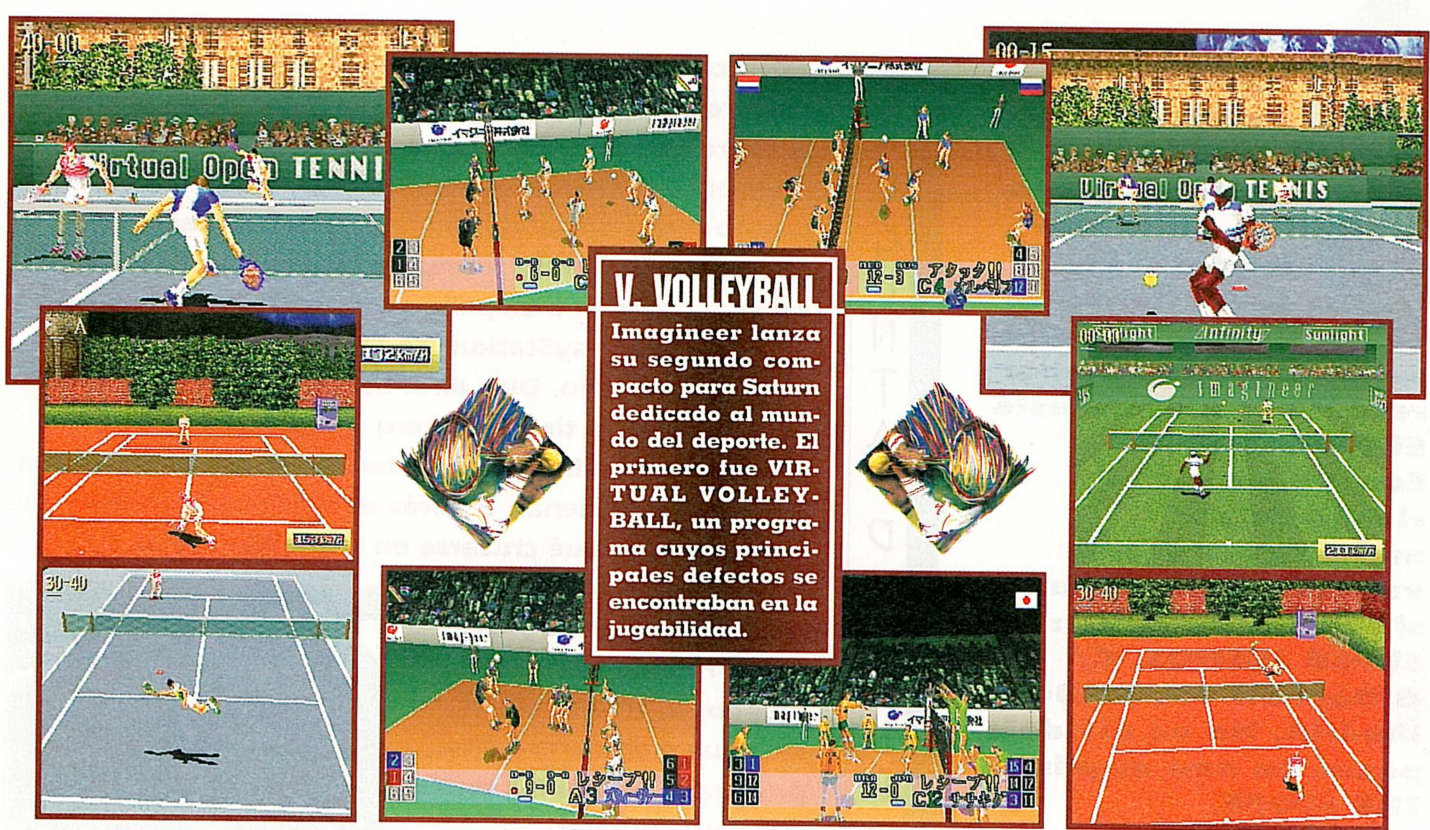
Entre las opciones incluidas se encuentra la modalidad de práctica, en la que es posible perfeccionar el servicio, el resto y el *smash* de los diez tenistas incluidos. Aunque el resultado no es demasiado bueno se nota una cierta evolución

ENTRENAMIENTO



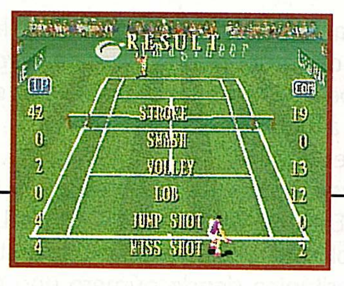






V. VOLLEYBALL

Imagineer lanza su segundo compacto para Saturn dedicado al mundo del deporte. El primero fue VIRTUAL VOLLEYBALL, un programa cuyos principales defectos se encontraban en la jugabilidad.

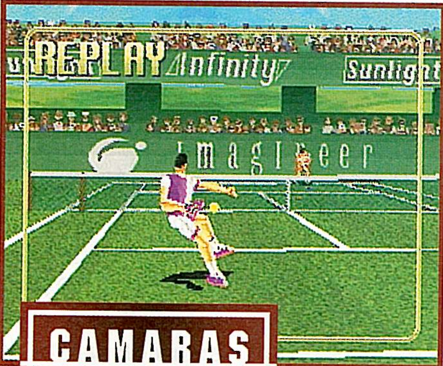








con respecto al compacto de voleibol. Esperemos que la progresión se mantenga para la tercera y sucesivas entregas de la deportiva saga de **Imagineer** para *Saturn*. Desde aquí animamos a las compañías a que se embarquen en nuevos proyectos deportivos para los soportes de 32 bits.



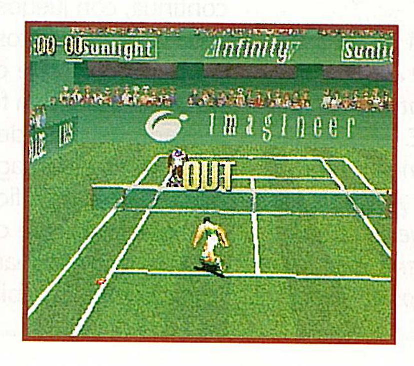
CAMARAS

La variedad de perspectivas es uno de los principales alicientes de este juego. Además, en las repeticiones se pueden lograr espectaculares vistas y unos primeros planos especialmente sorprendentes.



OPCIONES

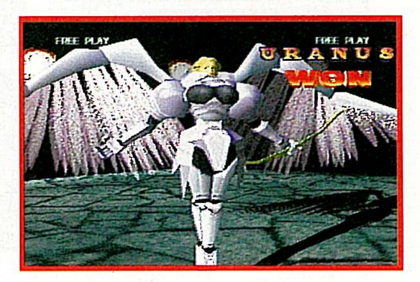
El juego no ofrece una amplia variedad de opciones. Solamente pueden citarse las relativas a la música, efectos de sonido y repeticiones. Por lo que respecta a las modalidades hay que destacar la de práctica.



Bienvenidos un mes más al consultorio más elegante del sector, en el que los sabiondos y los menos listos tienen su hueco sin que por ello se les trate con menor respeto (apúntate esto SUPERGOLFO). Escribidme sin el riesgo de ser maltratados a ésta vuestra revista a la siguiente dirección: SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Merece la pena esperar a Ultra 64? Muchos de vosotros, amigos lectores, no paráis de preguntarme siempre esta cuestión. La verdad es que la respuesta es realmente complicada, y más cuando Nintendo ya ha puesto fecha oficial de salida en nuestro país. Me imagino que cuando formuláis esta pregunta queréis saber si esperáis o empeñáis vuestros ahorros en una Saturn o una PlayStation. Yo me compraría una de estas dos y luego, Dios dirá. Lo que está más que claro es que no vas a tirar el dinero comprando alguna de estas dos consolas, y si más tarde decides adquirir una Ultra 64, fenomenal, tendrás dos grandes consolas que no tienen por qué cruzarse en tus preferencias. PlayStation y Saturn son grandes máquinas y Ultra 64 (Nintendo nunca ha fallado) lo será también. Más que elegir entre ellas, procura conseguirlas todas (si es que puedes).



FUTBOL ES FUTBOL

*Soy un usuario de **Mega Drive** y estoy un poco decepcionado con los últimos lanzamientos, ya que por lo que parece se ha abandonado a su suerte a esta maravillosa consola (para mí mucho mejor que **Super**). Me encantan los juegos de fútbol, y me frustra pensar con los de **Nintendo** tienen joyas y yo sólo tengo a mi disposición los FIFA, que aun siendo buenos, una vez que tienes uno, ya los tienes todos.*

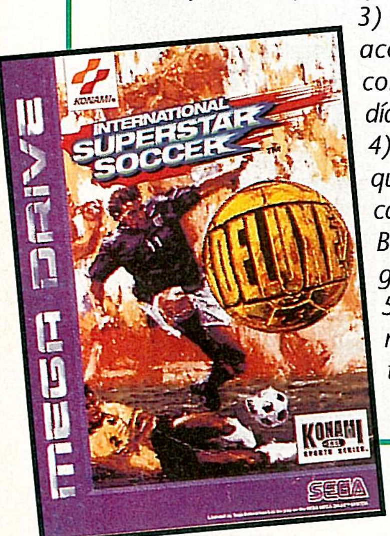
1) Me gustaría ver el SHOOT-OUT para mi consola, ¿llegará algún día?

*2) Dime tu opinión sincera de los juegos de **EA Sports**, muy en especial el FIFA.*

*3) ¿**Konami** se acordará de mi consola algún día?*

4) A mí, al igual que a ti, me encanta el SENSIBLE. ¿Habrá segunda parte?

5) ¿Cuál de las nuevas consolas tiene más juegos de fútbol?



6) Por último, y si no te importa decirlo, ¿de qué equipo eres?

Striker man, Ciudad Real

Tengo buenas noticias para ti, ya que como has podido ver en este número el incomparable y genial I.S. SOCCER sale para tu consola.

1) A mí también me gustaría verlo, ya que es mi juego favorito de fútbol. Espero que después de la maniobra de **Konami, Capcom** se anime y lo convierta.



2) **EA Sports** es una de mis compañías favoritas. Sin embargo, mientras en algunos deportes como el baloncesto la evolución ha sido notable y continua, con juegos cada vez más bonitos y jugables (en este deporte ***Mega Drive*** no tiene rivales), en fútbol han vivido demasiado del mito del primer FIFA, y por no romper esa imagen parece que han renunciado a modificar la esencia del juego. Personalmente creo que el próximo FIFA debería eliminar ciertas exquisiteces gráficas para cambiar espectacularidad por jugabilidad. Creo que los FIFA son los juegos de fútbol más bonitos de ***Mega Drive***, pero se han quedado obsoletos en cuanto a jugabilidad.

3) Ya ves que sí.

4) La verdad es que ya ha salido, y se llama SENSIBLE WORLD OF SOCCER. Lamentablemente sólo ha aparecido en terreno británico siendo número uno de ventas durante muchos meses y acogiendo todas las ligas de mundo, incluida, en el caso de la liga española, la segunda división.

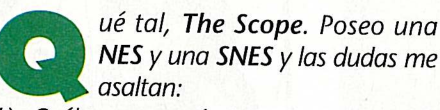
5) ***PlayStation*** con STRIKER, GOAL STORM, FIFA 96 y próximamente el ACTUA SOCCER y ADIDAS POWER SOCCER es la consola con la oferta más variada. En ***Saturn*** tienes el FIFA y esa joya llamada VICTORY GOAL. Próximamente también tendrá EUROPEAN SOCCER 96 (también conocido como ACTUA SOCCER).

6) El glorioso y desesperante **Racing de Santander** (un saludo a la ciudad más bonita del globo) ha sido, es y será el equipo de mis entretelas. ¡Tiembla **Ajax**!

DIRECTA

CON THE SCOPE

VOTO A SUPER

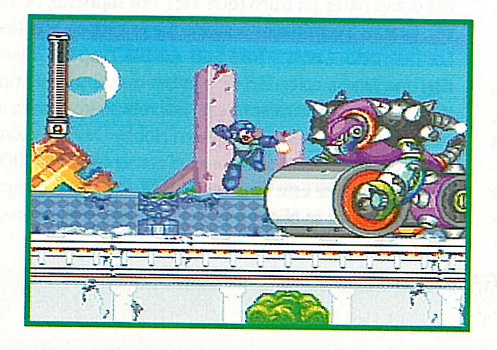


Qué tal, ***The Scope***. Poseo una ***NES*** y una ***SNES*** y las dudas me asaltan:

1) ¿Cuál te gusta más, MEGAMAN 7 o MEGAMAN X2?
2) ¿Cuáles juegos son los mejores beat´em-up? ¿Y de lucha?
3) ¿Cuál es el mejor juego de la saga BOMBERMAN?
4) ¿Qué opinas de STREET RACER?
5) ¿Y de ILLUSION OF TIME?
6) ¿Compro el DOOM?
7) ¿Y el UNIRALLY?
8) ¿Es PILOTWINGS el mejor de la línea barata sin contar con SUPER MARIO KART?
9) ¿Hay algún juego de baloncesto que te guste?

Alberto López, Lugo

Aquí estamos todos bien, compañero. 1) El MEGAMAN 7 tiene más posibilidades de juego.
2) Si consideras *beat´em-up* a juegos de lucha con *scroll*, yo me quedo con la saga FINAL FIGHT, el ignorado DOUBLE DRAGON, KNIGHTS OF THE ROUND y NINJA WARRIORS AGAIN. Entre los que no han salido aquí, UNDERCOVER COPS y HAMMERIN' HARRY. De lucha *one on one* STREET FIGHTER 2 TURBO, MORTAL KOMBAT 3 y ART OF FIGHTING.
3) El BOMBERMAN 2.
4) No está mal, pero nada que hacer frente a SUPER MARIO KART.
5) Prefiero ZELDA o el S. OF MANA.
6) Sí, es un grandísimo juego.
7) Si tienes alguien con quien jugar puede ser una buena compra.
8) Antes que el PILOTWINGS yo me compraría el MAGICAL QUEST.
10) De ***SNES*** el TECMO NBA y, cómo no, NBA JAM (cualquiera de los dos).



EL TERMOMETRO

CALIENTE:

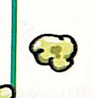
■ las sorprendentes cifras de ventas de los 16 bits.

TEMPLADO:

■ La falta de noticias del esperadísimo ACE DRIVER de Namco.

FRIO:

■ Los FIFA de 32 bits. Sí, vale, pero sigue siendo más de lo mismo, pero con más vistas.



NO VENDAS NUNCA

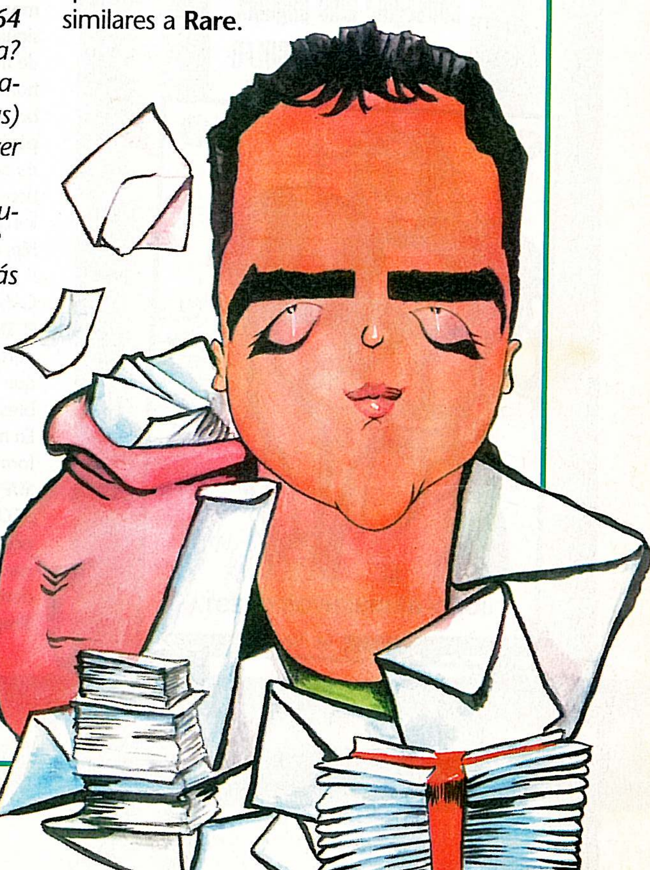


Qué pasa tronco. Tengo una ***Super*** y estoy pensando en venderla.

*1) ¿Hago bien desprendiéndome de la **Super** o bien espero a que salga la **Ultra 64** y doy un poco más de vida a mi consola? (Digan lo que digan, las 16 bits están cayendo en picado, de culo y sin paracaídas)*
*2) Si me compro la **Ultra 64**, ¿espero a ver como marcha antes de comprarla?*
*3) La **Saturn**, ¿tiene algún juego en cartucho? Si no es así, ¿lo sacarán algún día?*
*4) Para **Super**, ¿saldrá algún juego más con la tecnología **Silicon Graphics**?*

Frank B. «The fresh prince», Getafe.

Aquí el único tronco es el resentido del **Supergolfo**. 1) Es un error desprenderse de una consola de te ha dado tan buenos momentos. Para que te hagas una idea, mi última adquisición es una flamante *Atari 2600* de segunda mano en perfecto estado que me vuelve loco (con ella comencé mi relación de amor con los videojuegos). Nunca abandones a su suerte a una consola entrañable, ella nunca lo haría contigo. Por otra parte, si crees que D. K. COUNTRY 2, YOSHI´S ISLAND, KILLER INSTINCT o el próximo TOY STORY es una caída en picado, pues allá tú...
2) Antes de que salga a la venta en España, en SUPER JUEGOS ya tendrás la información necesaria para saber si «marcha o no marcha».
3) No tiene nada, aunque técnicamente podría acoger juegos en ese formato. No creo que salga ninguno jamás.
3) El TOY STORY de **Disney** y **Traveller Tales** ha contado con la experta colaboración de los programadores de **Pixar**, que utilizan técnicas similares a **Rare**.





RAFAEL MARTIN BERNAL

Este mes, y debido a los patéticos reportajes de mis compañeros, he visto mi sección reducida a dos miserables páginas. Sin que sirva de precedente, y para deleite de los gamberos, tanto gambas como cuestionarios comparten las páginas de Internecio. Pido vuestro apoyo para conseguir más páginas.
SUPERGOLFO


JORDI BARRIENTOS CUESTA

UNA DE GAMBAS

MANGAMBAS

Si no puedes con tu enemigo, únete a él. **Sandalio Plómez** está atravesando una dura crisis de identidad. Después de dar un lavado de bajos a su revistucha, parece ser que sus últimas cifras de ventas le han obligado a retractarse de todo lo dicho en números anteriores y subirse al carro del ganador, de la revista líder. Meses atrás vimos como en el folletín NOENTIENDO ACCION, la revista de **Armani**, incluían una sección llamada Zona Golfa. Y después se quejan de nosotros. No hice en su momento ningún comentario, ya que la imitación era tan pobre y tan carente de calidad (para ellos ser golfo es poner a Chun-li en bikini), y el impacto de esa revista es tan escaso en el panorama actual, que no perdí mi tiempo ni mi espacio en esa cutrería. Sin embargo, al ver el número anterior y observar cómo incluían una sección de manga en HOBBY COPIONA, consulté en mi disco duro y me acorde de cierta frase que hace algunos meses pudimos leer en una de esas grandiosas revistas de la casa de los horrores. Una frase genial ante el requerimiento de un lector para que incluyeran una sección de manga: «nosotros somos una revista de videojuegos, no de manga». Entonces, siguiendo este razonamiento, ahora que tienen una sección de manga, ya no son una revista de videojuegos (para ser honestos, creo que nunca lo han sido, más bien es un tebeo). Además, si habéis echado un vistazo, basan todas sus páginas en reportajes con chicas voluptuosas y con perdida de aceite en los bajos. Vamos, como el As de sus mejores tiempos. A partir de ahora oiremos a jovencitos salidos en los quioscos pedir: Deme Playboy, Penthouse, Dogs friendship, Fusta Ardiente Magazine y, (ejem) HOBBY CONSOLAS.

GAMBA DORMILONA

R. Dreamer, alias el «Greco Narigón», se ha lucido en su reportaje sobre los X-MEN. Sus gambas son tan numerosas que me veo incapaz de poner aquí todas y todos los nombres de los cazadores de gambas que las habéis detectado. En meses siguientes las iremos poniendo todas, así que conformaros con la más denunciada.

SUPER JUEGOS, Nº46. REVIEW X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM. Cuando el «mosquetero feliz» habla sobre Lobezno, nos dice que «posee unas extrañas garras de diamante». La gamba está en que ha traducido Adamantium, un metal indestructible, por diamante. Después de **Isle of Man Tourist Trophy Race**, traducida por la gente de HOBBY COLEGAS como «La Carrera Tropical de la Isla del Turista», no habíamos visto nada igual... bueno, sí. Si echáis una ojeada a dicha *review* del «Greco Narigón alias mosquetero feliz», cuando habla de Akuma nos dice que es «el eterno jefe final de la saga STREET FIGHTER 2». Entonces, ¿Bison qué es?, "¿la remendona de bajos de San Sebastián de los Reyes? Tengo unas cinco o seis más de este artículo que próximamente iré denunciando. ¡Despierta **Freddy Dreamer**! Gracias al **Mutante Valenciano**, **Victor Tardío Díez**, **Carlos Rodríguez Ribera**, **Eddie Brock «Venom»** y **Kletus Cassidy «Matoanza»**, **Rubén Guerra**, etc...

LAS GAMBAS HABITUALES

De nuevo una breve lista de gambas, gambitas y gambetas de pelotón de torpes que emborronan la revista menos profesional del sector. Se que ya os aburren pero, como veis, las agrupo y así nos las quitamos de enmedio de un plumazo.

HOBBY CONSOLAS nº 53, Pag. 107. COMENTARIO SPAWN. «... basado en el último personaje de **Todd Mc Farlane**, creador de **Spiderman**».

Esta es la típica gamba de alguien que va de listillo y sapientín. **Todd Mc Farlane** no creó a **Spiderman**, lo que hizo fue, varios años después de ser creado, redibujarlo. Por ejemplo, le agrandó los ojos. En fin, no sabemos quien ha escrito esto, pero me huele a **Teniente Chaplin** (no tiene ni idea de inglés y seguramente por eso metió la pata). El francés, en cambio, lo domina muy bien. Gracias **Urza´s Avenger** y **Matanza Sangrienta**.

HOBBY CONSOLAS nº53, Pag. 116. Sí, es **Yen** de nuevo. Pregunta: «¿Es verdad que saldrá DRAGON BALL para ***PSX*** y que se pueden escoger 27 luchadores?» Respuesta del chino Josefino «DBZ para ***PSX*** tiene 22 luchadores. La versión que tiene 27 es la de ***PlayStation***». Es como preguntarle, ¿qué prefieres ***PSX*** o ***PlayStation***? y que te conteste que ninguna de las dos, que lo que más le gusta son los 32 *bits* de **Sony**. Por otro lado, tanto la versión de ***Saturn*** como la de ***PlayStation*** tienen 27 luchadores, lo que pasa es que en esta última debes hacer un truco (que **Yen**, por supuesto, no conoce). Gracias **Terminator Majareto** y **Francisco Martín**.

Los hermanos **Lucas** y **José Luis Ambel Trapero** me mandan una jugosa colección de gambas que tendré siempre a mano, y debo reconocer que mi risa rebosó los niveles acústicos permitidos cuando leí que en Hobby Desconsuelas ponía que «el compacto sitúa...» en el comentario DARXIDE. El problema es que este juego es de ***32X***, y lo único compacto en esta consola es el cerebro de la persona que escribe.



LUIS ARNANDIS MARTINEZ

J. A. PEREZ EXPOSITO

CONSULTORIO

EL ANONIMO SEIS PESETAS (SE PASA DE DURO)

Lo vuestro es bochornoso, me han entrado ganas de potar cuando he visto en vuestra página 7 la sección Press Start. Vaya pandilla de penosos, sois unos impresentables, vaya caretos de payasos que tenéis, parece que sabéis poco de consolas, pero ¿sabéis lo que son GILLETE o WILKINSON?. A ver si os las compráis. Santo cielo que barbas, y el gorro culé del **Supergolfo** da mucho que pensar, y vaya uñas que tiene el niño y encima no enseña la jeta el cobarde. Yo no tengo hermana para que no te metas con ella canalla, pero tengo cinco hermanos para darte por el....Te esperamos a la salida de tu p... trabajo, hijo de la gran p.... No creo que lo cuentes porque sin dientes no se suele hablar muy bien, tu culo parecerá el de un mandril. Hasta luego don nadie.
P.D. Voy a matar a Berta.

SUPERGOLFO: ¿Quiénes son esos GILLETE o WILKINSON de los que me hablas? ¿No serán ese par de marineros senegaleses de permiso que te arrancaron la inocencia en un sórdido callejón de Guadalajara? Fuera de bromas, tienes que comprender que no estemos tan al tanto como tu de las marcas de maquinillas que salen al mercado. Nosotros no nos afeitamos las piernas (y otras partes de la anatomía) como tú. Hombre, ya sabemos que te lo exige el trabajo. Pocas *vedettes* de bar de carretera llevan pelos en las piernas... Por otra parte, he comprendido bien la amargura y desesperación de tu carta... sobre todo ese trozo en el que hablas de que no tienes hermanas. Pobrecillo... ¿Tanto quería mamá una niña que atormentó tus años escolares vistiéndote de chica topolino? Apuesto a que aquel fornido muchachote de sexto curso descubrió bastante tarde tu verdadera fisonomía, después de acompañarte al baile de fin de curso. En cuanto a tus hermanos. No sé que decirte. Esos extraños juegecitos no son sanos, sobre todo si se realizan después de comer. ¿Por qué no os dedicáis mejor al Risk o al Monopoly? Seguro que en vuestra casa os lo agradecerán, sobre todo por los gastos de farmacia (la vaselina y el Hemoal siempre han sido algo caros). Por lo demás, agradecerte tu simpática misiva y lamentar que no podamos encontrarnos a la salida del trabajo. Tu profesión se rige por un horario incompatibles con el mío. Pero no te preocupes, ya buscaré tu número de teléfono en las páginas de algún periódico, seguramente oculto bajo frases tan sugerentes como «Volcan de amor» «Enema Lover» o «Sabuesa Ardiente busca amo».

EL SUBNORMAL TOLEDANO

¡Pero bueno! Si está aquí mi amigo **Supergolfo**, ese imbécil que arruinó ***Mega Sega*** y se ha traspasado a esta revista. Te voy a preguntar algo:
1- ¿Tú que te crees? Cuando vas por la calle dejas tras de tí una serie de parásitos que luego tiene que ir tu novia con el cuchillo destrás para despegarlos del suelo y los echa en el puchero.
2- Hablando de tu novia, ¿es verdad que trabaja en el matadero municipal bebiendo sangre de los cerdos que matan?
3- Te reto a que te laves la cara de una vez y que descubras lo que hay de esa capa de zurraspa.
4- ¿Tu duermes?
5- ¿Cuál es tu talla de gallumbos?
6- ¿Quién te trajo al mundo? ¿Una patata? No es por nada, pero pareces un saco de patatas lleno de pota de rana.
Bueno, me despido hasta otro día y a ver si eres capaz de publicarla. Adios «cagao».

Miguel Angel Flores, Toledo

Si este es el perfil psicológico de mis lectores, me paso a ULTIMA.
1- Dar de comer a tu familia creo que siempre es una buena obra. Por cierto, los garbanzos del puchero que tanto os gustaron el otro día eran mis almorranas.
2- Alguien tenía que matar a tus padres. Además, no eran de pata negra, como tu creías, sencillamente estaban sucios.
3- No debía haber dado dos besos a tu novia, la cabaretera de la Ostra Azul. Los restos de sus clientes se me quedaron pegados.
4- Sí, en cuanto cesan los graznidos de tu hermana mientras es poseída por Toby, el mapache sidoso.
5- Quien mejor lo sabe es tu novia tuberculosa.
6- Jo, tío. Eres el ser más ingenioso que me he topado en mi vida. Llegarás lejos. Con un poco de suerte te dejarán salir a la calle sin collar.
Lo de «cagao»... desde que te vi en traje de baño en la playa no se me pasa la diarrea.

LAS CHICAS SON GUERRERAS

Hello, **Supergolfo**. No se si soy la primera chica que te escribe, pero espero no ser la última. Nos llamamos personas civilizadas, cultas y responsables... ¡ja! Mientras unos nos sacan todo lo que pueden, otros jugando a ser amos de mundo bomba por aquí, bomba por allá y al final hambre, miseria, pobreza, etc... Y ahora, por arte de magia, nos sale de la nada un prototipo de hombre perfecto, que se ríe hasta de su sombra, que saca los trapitos sucios de la gente hace más o menos bien su trabajo, que insulta, altera y atemoriza a todo aquél que escribe. Una persona que vive en un mundo incierto como todos nosotros, el **Supergolfo**. No te odio a muerte porque finalmente te he comprendido. Sé que es un gran sacrificio aguantar a la gente que os manda cartas con amenazas de muerte, otras con amenazas de bomba y, por qué no, alguna de ligue. Como he podido ver eres joven, y tendrías que tener más sentido común y tratar a la gente por lo que es, y no como a unas cucarachas. Como ves sigo sin pasarme, no me he excedido porque soy una chica tímida que ha tenido que aprender a base de dolor y odio lo que es la vida en sí. Se despide una amiga que cuando tengo tiempo os escribirá.
P.D: Si conoces personalmente a los tres nigromantes de GAME 40 (**Charles**, **Manolito** y **Willie**) dales un saludo de mi parte.

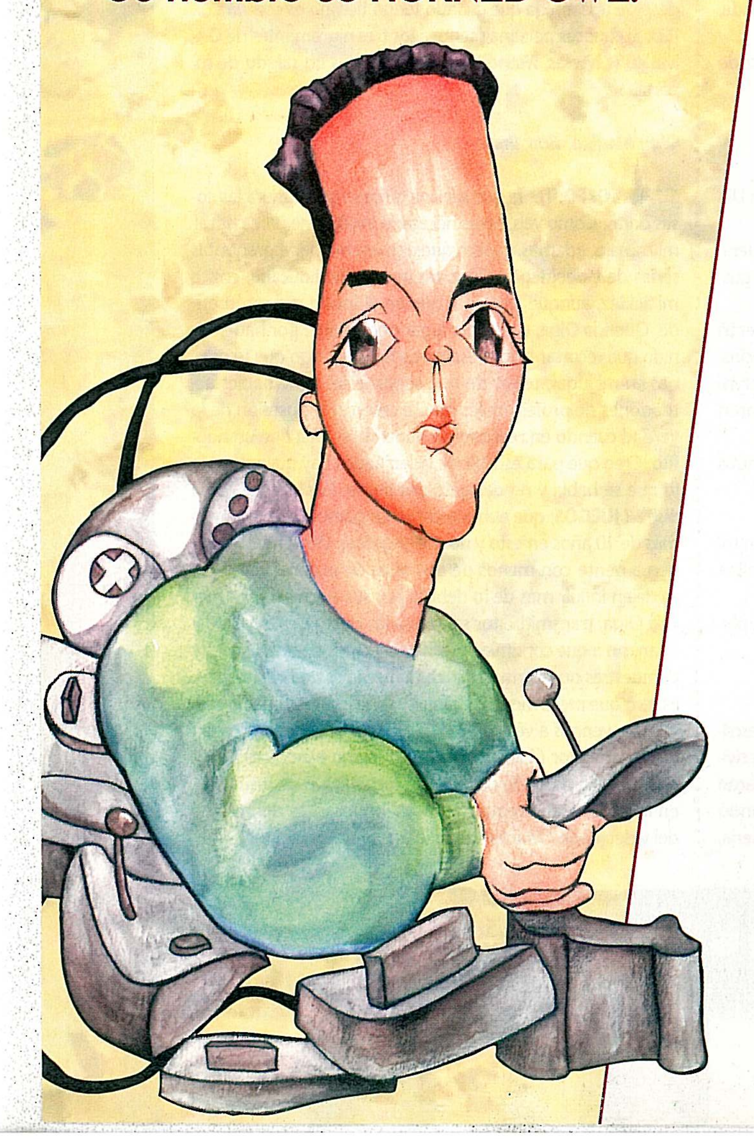
Olga Medina, Barcelona.

SUPERGOLFO: Tenía que ser una chica la que pusiera las cosas claras. Como veis, no es necesario insultarme para criticar mi trabajo, además, espero que alguien me haga preguntas serias de videojuegos. Olga, de una forma educada, crítica mi acidez, aunque reconoce que en el fondo me comprende. Querida Olga, en primer lugar perdóname por haber tenido que recortar tu interesante carta, y te ruego que te pongas en mi lugar, teniendo que soportar las lamentables actuaciones de profesionales que se creen el la posesión de la verdad cuando en realidad no tienen más idea que un neófito. Creo que para escribir de videojuegos hay que saber de lo que se habla y no dar gato por liebre. Por eso me gusta **SUPER JUEGOS**, que aunque cometan gambas se que llevan más de 10 años en esto y no me engañan. Otras revistas tienen a gente con menos de dos años de experiencia y que se dejan influir más de lo debido por sus anunciantes. Querida Olga, transmitiré tus saludos a las chicas de GAME 40 y te animo a que continúes escribiendo cosas de buen gusto y demuestres que el insultar gratuitamente es una infantilidad. Espero que me envíes tu teléfono y una ficha personal, o mejor, que vengas a verme a la redacción y te enseñaré lo golfo que soy. Por último, y poniendo como ejemplo a Olga, ¿por qué no dejáis de mandarme cartas llenas de insultos y, en lugar de eso, preguntáis cosas interesantes del mundo del videojuego? Mucha gente lo agradecerá, niñatos.

THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

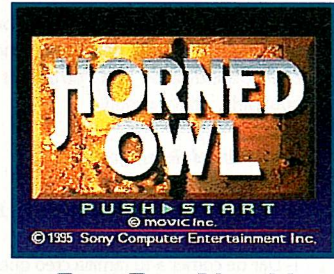
Tras un corto periodo de inactividad en la prolífica factoría de Sony Computer Entertainment, sus programadores vuelven a la carga con un genial shoot'em-up diseñado para la sorprendente pistola Hyper Blaster de Konami, y en el que ha participado de forma muy activa el popular dibujante y guionista japonés Masamune Shirow. Su nombre es HORNED OWL.



PLAYSTATION
HORNED OWL

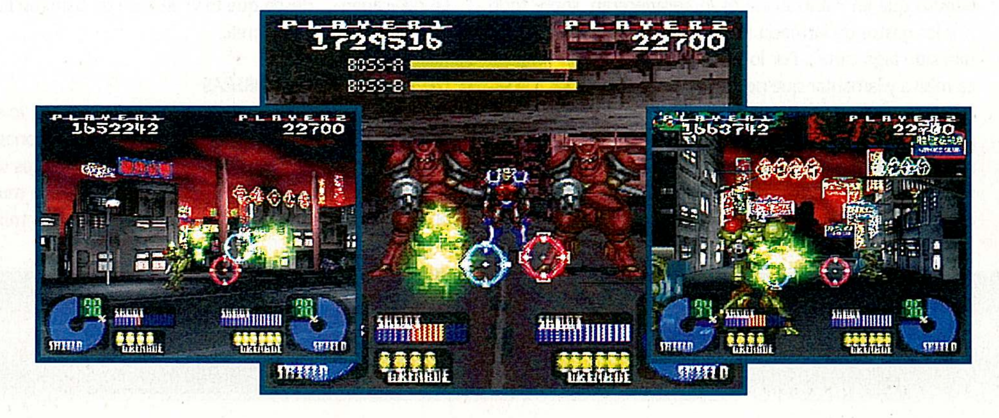








Hace más de ocho años **Taito** sorprendió al mundo entero con un arcade que revolucionó por completo los salones recreativos, su nombre era OPERATION WOLF e incorporaba una *Uzi* en el mueble de la máquina recreativa. Poco después **Taito** añadió otra ametralladora a su historial, y lanzó al mercado OPERATION THUNDERBOLT, la segunda parte del mito. Años después este tipo de arcades ha seguido evolucionando, regalándonos títulos tan representativos como LINE OF FIRE de **Sega**, STEEL GUNNER de **Namco** o los recientes y nuevos estandartes del género VIRTUA COP 1 y 2. Ante el éxito obtenido por la pistola de **Sega** para *Saturn* en Japón, las mentes pen-







FASES



La primera fase nos traslada a una gigantesca urbe invadida por engendros mecánicos. En el segundo escenario seremos los invitados de honor en un aeropuerto repleto de fuerzas enemigas.

santes de **SCE** decidieron aliarse con **Konami** y desarrollar la pistola ***Hyper Blaster*** para ***PlayStation***. Ahora que el *hardware* estaba en preparación faltaba el *software*. Un título de calidad que acompañara el lanzamiento de este atractivo periférico. Así nació el proyecto HORNED OWL, apadrinado por **SCE, MOVIC** y el popular dibujante y guionista **Masamune Shirow** (APPLESEED, DOMINION TANK...), que ha participado como diseñador de los protagonistas del juego y de todos los engendros mecánicos que aparecen en este rítmico y trepidante arcade. Como habréis sospechado, la *intro* manga no podía faltar en esta ocasión, ni tampoco las breves secuencias entre fase y fase. HORNED OWL posee cinco larguísimas fases perfectamente ambientadas en una gran ciudad sumida en el caos y el desastre, fábricas en ruinas, aeropuertos repletos de víctimas inocentes, calles desiertas, un complejo sistema de alcantarillado infestado de mecharobots enemigos y todo tipo de paisajes urbanísticos.



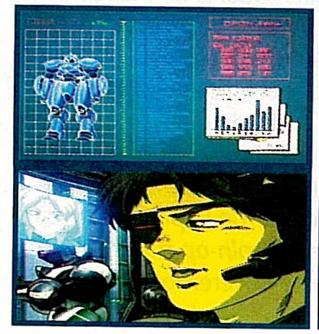
FASES

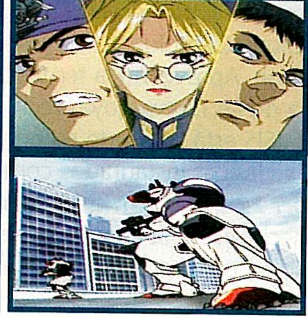


Un complejo sistema de alcantarillado se convertirá en una desagradable encerrona con cuenta atrás incluida. A la derecha podemos ver algunos momentos cumbre del cuarto episodio.

INTRO

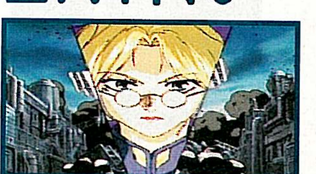
La influencia del manga aparece reflejada.





















PRACTICE

HORNED OWL pone a nuestra disposición una interesante opción de práctica para probar nuestra flamante pistola *Hyper Blaster*.

HORNED OWL permite elegir entre dos protagonistas para enfrentarnos a la misión, Ryo Hurotu y Marco Antnel y, como suele ser habitual, también permite la participación simultánea de dos jugadores, cada uno con su pistola, *control pad* o *mouse*. Este último es sin duda el más efectivo para este tipo de juegos, aunque menos divertido que la ***Hyper Blaster***. En Japón se puede adquirir HORNED OWL con pistola o sin ella, y espero que cuando este título traspase nuestras fronteras, le sobra calidad para ello, venga acompañado de tan ilustre periférico. Además, el precio de la ***Hyper blaster*** no supera los 3000 yens, exactamente 2980, un precio bastante asequible. Los programadores de **SCE** siguen demostrando al mundo entero que, pese a su corta trayectoria lúdica, sus títulos se convierten en auténticos *hits* para ***PlayStation***. Aprovecho la temática del juego para contaros que una de las nuevas joyas recreativas de **Namco** llamada TIME CRISIS está batiendo records en Japón, dejando en la cuneta a clásicos instaurados como VIRTUA COP 2. El sistema ***Super 22*** que duerme en el interior de la placa recreativa ha hecho posible crear una de las ***coin-op*** más deslumbrantes de los últimos meses. Pronto lo veremos en ***PSX***.







FINAL BOSSES

Al final de cada fase tendrá lugar el enfrentamiento con los *Final Bosses*. Los gráficos *bitmap* y el *scaling* utilizado para los enemigos normales han sido sustituidos por vectores y *texture mapping* en estos seres.











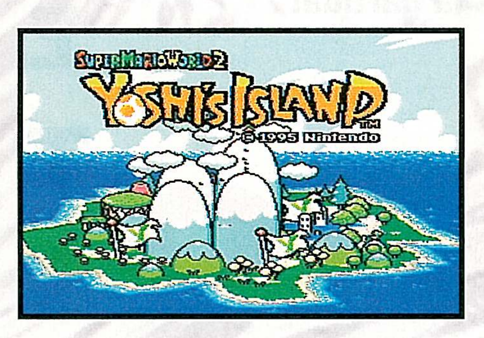
POR R.DREAMER

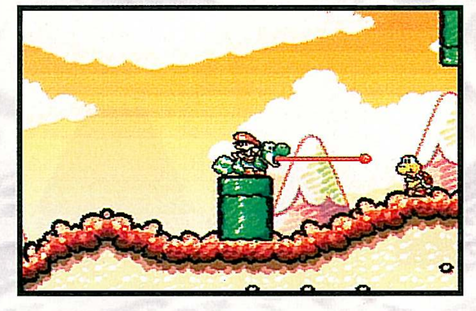
Un mes más continuamos siendo fieles con nuestra cita mensual. YOSHI'S ISLAND, LOADED, COMIX ZONE y ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 son algunos de los juegos que podréis encontrar desmenuzados en la sección. Esperamos que sigáis enviando cartas a la sección, ya que todos vuestros trucos y *passwords* serán de gran utilidad para otros lectores. Aún así, tenéis que comprender que es muy difícil poner todas las cartas, por lo cual escogeremos las más interesantes.

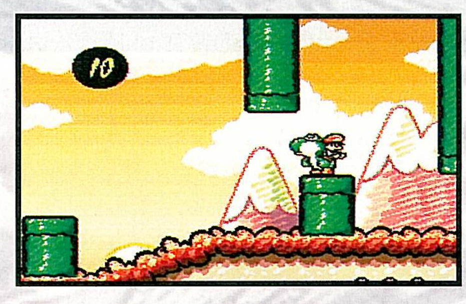
YOSHI'S ISLAND

SUPER NINTENDO

• • VIDAS Y MAS VIDAS • •

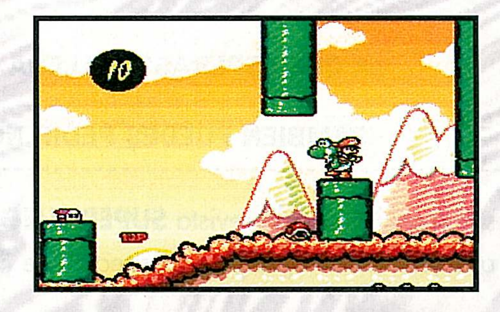


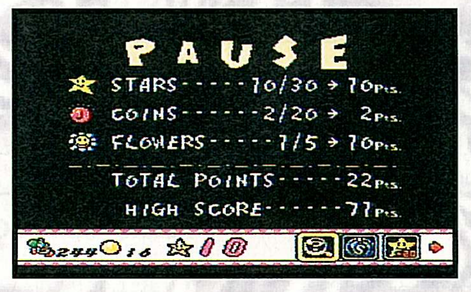




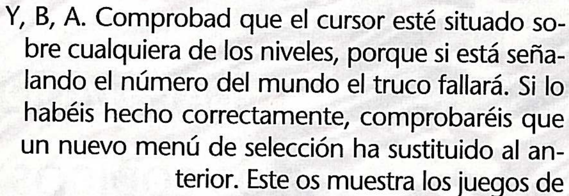
Los juegos protagonizados por Mario siempre tienen algún lugar en el mapeado donde obtener vidas extra.

Como premio a vuestra fidelidad, a continuación os contamos con pelos y señales como conseguir cientos de vidas en este atómico juego. Acudid al nivel 4-1, en el que descubriréis un grupo de tuberías verdes. La segunda y la tercera tienen dos plantas carnívoras que bloquean vuestro camino, deberéis destruirlas y retornar a la primera tubería de la que salen pequeños bichos púrpuras. Tragaos unos cuantos hasta que consigáis un total de seis huevos y comeos una tortuga (Koopa). Una vez hecho esto, situad a Yoshi en la segunda tubería mirando hacia la primera. Escupid la concha de Koopa entre ambas tuberías y disparad un huevo al aire. Los seres púrpuras comenzarán a salir de la primera cañería siendo aniquilados por Koopa. Después de unas cuantas bajas, el icono de 1-up aparecerá en pantalla indicando que por cada bichejo muerto obtendréis una vida. Ahora podéis aprovechar para ir al servicio, degustar una sabrosa merienda o dormir un rato para más tarde comprobar como el número de vidas asciende sin parar. El número de vidas no se grabará en vuestra partida, pero podéis hacer el truco tantas veces como queráis y volver al mundo en que os encontréis pulsando START y SELECT.





• • SELECCION DE FASE DE BONUS • •

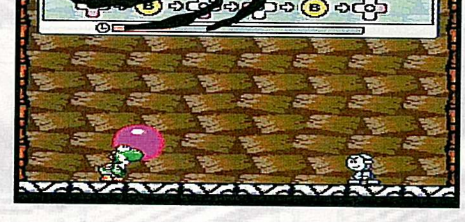


Durante este mes hemos recibido cartas preguntando si el truco para YOSHI'S ISLAND en su versión japonesa funcionaba en la versión PAL. Pues sí, funciona correctamente y aquí lo tenéis detallado para probarlo en cuanto terminéis de leer la revista. En el nivel 4 del mundo 5 hay una puerta al principio guardada por un porquín cebollero encadenado. Este ser parece indestructible, pero si utilizáis el POW de vuestro inventario, ese maldito bicho no os dará muchos problemas. En ese instante ya podréis acceder a una cámara oculta tras la susodicha puerta. En ella encontraréis un bloque con texto que os proporciona un truco genial. En cualquier pantalla para escoger los niveles de un mundo, mientras mantenéis apretado SELECT pulsad X, X, Y, B, A. Comprobad que el cursor esté situado sobre cualquiera de los niveles, porque si está señalando el número del mundo el truco fallará. Si lo habéis hecho correctamente, comprobaréis que un nuevo menú de selección ha sustituido al anterior. Este os muestra los juegos de *bonus* que hay ocultos en YOSHI'S ISLAND y cuales os pueden proporcionar objetos de utilidad como estrellas para tiempo extra, nubes, etc... siempre que los finalicéis con éxito. Aunque lo mejor de todo es que dos de ellos pueden disputarse con dos jugadores, el juego de pelota y el lanzasemillas. Interesante, ¿verdad?

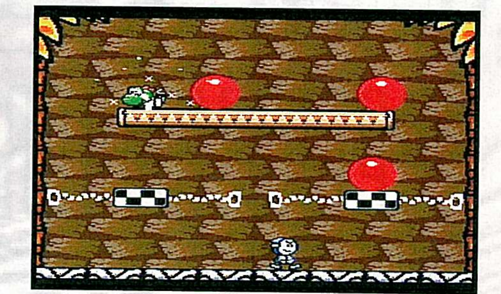




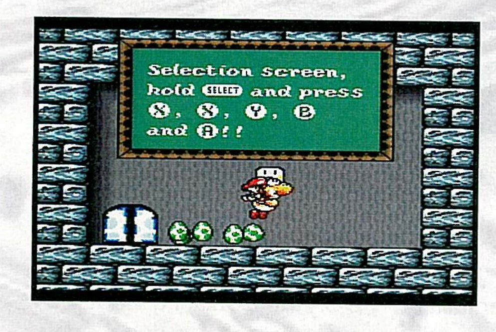
Ejecuta la secuencia dentro del límite de tiempo para lanzar la pelota al contrario.



Es como el primero, pero con la diferencia de que ahora el código tiene seis partes.

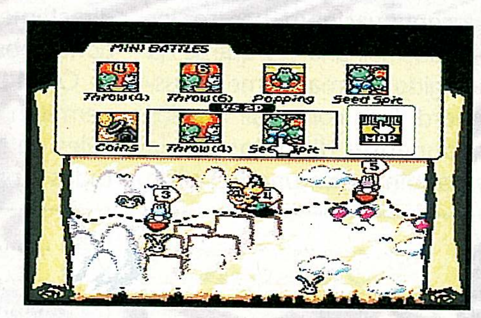


Revienta tantos balones como te sea posible antes de que el se termine el tiempo de la prueba.



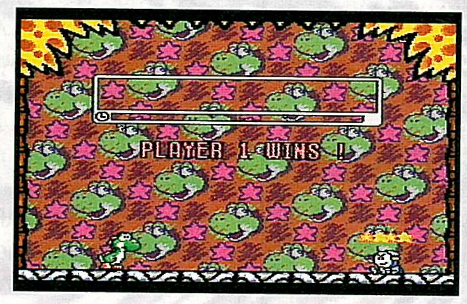


Engulle frutas a mansalva para lanzarle a tu oponente cuantas semillas puedas.





Recolecta todas las monedas que puedas para derrotar a tu adversario antes de que el tiempo termine.



Ahora tendréis que lanzar el balón a un segundo jugador. La diversión al servicio del consumidor.



La guerra de semillas se disputará entre dos jugadores. En la parte de arriba veréis las barras de energía.



LOADED

PLAYSTATION

• • VARIOS CODIGOS • •

Para introducir los siguientes códigos revienta-dificultades habrá que comenzar una partida. Una vez dentro del juego pulsad START para pausarlo y para que aparezcan las opciones. Hecho esto deberéis mantener presionados L1 y L2 durante 10 segundos. Mientras continuáis pulsándolos introducid las siguientes secuencias, y cada vez que una haya funcionado se añadirá una nueva opción en el menú. Después tan sólo tendréis que activarlos para recuperar energía, tener hasta 24 vidas, bombas y balas a mogollón.





- ★ **PASAR DE NIVEL:** Cruz, R1, triángulo, R1, cuadrado, círculo, R2, R2, cruz, cuadrado, triángulo, cruz.
- ★ **SELECCION DE NIVEL:** Arriba, derecha, abajo, izquierda, triángulo, círculo, cruz, cuadrado, cruz, triángulo, cuadrado, círculo.
- ★ **ENERGIA:** Derecha, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, triángulo, círculo.
- ★ **MUNICION:** Abajo, derecha, círculo, izquierda, derecha, círculo.
- ★ **POWER:** Derecha, abajo, derecha, triángulo.
- ★ **VIDAS:** Izquierda, abajo, derecha, triángulo, cuadrado, cruz, círculo.
- ★ **BOMBAS:** R1, R2, cruz, triángulo, cuadrado, círculo, R1, R2, círculo, círculo, cuadrado.

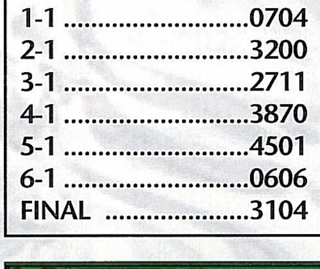
SUPER BOMBERMAN 3

SUPER NINTENDO

• • PASSWORDS • •

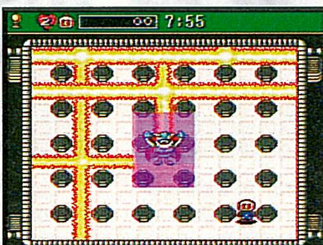
Los *passwords* que os damos a continuación deben ser introducidos una vez que se ha elegido Normal Game y Password. Para conseguir que los oponentes dirigidos por la máquina sean una pesadilla poned 1511, y seréis llevados directamente a Battle Game donde observaréis que aparece COM LEVEL 4. El resto os permiten visitar todos los niveles en Normal Game con todos los poderes al máximo.





1-1	0704
2-1	3200
3-1	2711
4-1	3870
5-1	4501
6-1	0606
FINAL	3104





WIPE OUT

PLAYSTATION

• • RAPIER CLASS • •





Algunos habréis llegado a pensar que la Rapier Class es innaccesible. En la pantalla de PLAYER-OPTIONS, colocad el cursor en ONE PLAYER. Entonces mantened pulsados L2, R2, IZQUIERDA, START Y SELECT. Ahora pulsad X y por fin podréis entrar en la modalidad de los campeones. El circuito secreto de FIRESTAR también es accesible sin tener que terminar todos los demás, como un premio. De nuevo en la pantalla de PLAYER OPTIONS, con el cursor en PLAYER ONE, mantened pulsados R1, L1, DERECHA, START, CUADRADO y CIRCULO. Pulsad X y en cualquiera de las dos modalidades, Venom o Rapier Class. Si entráis en Single Race comprobaréis que ha aparecido el nuevo trazado.



TOSHINDEN

SATURN

• • MUÑECOS CABEZONES • •

Si mantenéis pulsados los botones de L y R en la pantalla de presentación, mientras elegís una modalidad de juego, los personajes de TOSHINDEN sufrirán una transformación radical en su aspecto físico. Cuando comencéis una partida tendréis la oportunidad de comprobar como esta cuadrilla ha aumentado su nivel intelectual en un 200%. Ahora se lo pensarán dos veces antes de ir al peluquero. Seguro que la factura puede ser de escándalo.









HANG ON GP 96

SATURN

• • CIRCUITOS EXTRA • •







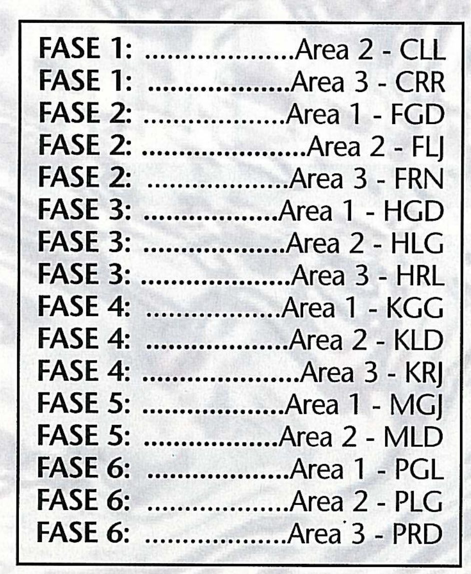
Para conseguir que aparezcan tres nuevos circuitos de una forma sencilla, bastará con comenzar a jugar y acudir a la pantalla de opciones. Dejad la selección en Game Level y pulsad B para salir del menú. El puntero señalará las opciones. Ahora introducid la siguiente secuencia, R, R, L, R, R, y escucharéis un sonido indicativo de que el truco ha funcionado bien. Ya podéis elegir cualquiera de las modalidades para probar los nuevos circuitos.



VIEWPOINT



PLAYSTATION



FASE 1:	....................Area 2 - CLL
FASE 1:	...................Area 3 - CRR
FASE 2:	...................Area 1 - FGD
FASE 2:	.......................Area 2 - FLJ
FASE 2:	...................Area 3 - FRN
FASE 3:	..................Area 1 - HGD
FASE 3:	...................Area 2 - HLG
FASE 3:	....................Area 3 - HRL
FASE 4:	.................Area 1 - KGG
FASE 4:	...................Area 2 - KLD
FASE 4:	....................Area 3 - KRJ
FASE 5:	...................Area 1 - MGJ
FASE 5:	..................Area 2 - MLD
FASE 6:	..................Area 1 - PGL
FASE 6:	..................Area 2 - PLG
FASE 6:	..................Area 3 - PRD



• • PASSWORDS • •

Este clásico de ***Neo Geo*** apunta muy buenas maneras en ***PlayStation***. Seguro que recordaréis la dificultad que entrañaba el original, y los programadores de esta versión de 32 *bits* no se han olvidado de añadirla, e incluso aumentarla.





Ya podéis disfrutar de la belleza de este gran título, sin mucho esfuerzo.

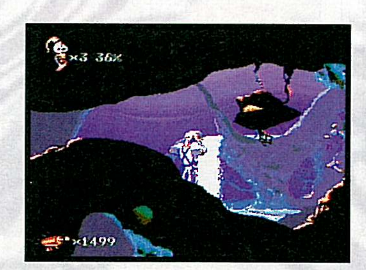


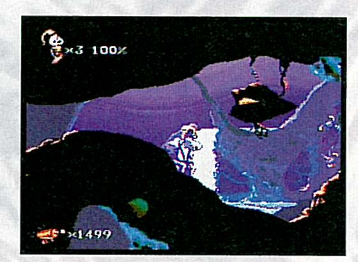
EARTHWORM JIM 2

SUPER NINTENDO

• • PARA RELLENAR LA BARRA DE ENERGIA • •

A los chicos de **Shiny** siempre les ha gustado llenar sus juegos de montones y montones de trucos. Sin embargo, en EARTHWORM JIM 2 tan sólo hemos encontrado uno por el momento. Para conseguir que el depósito de energía de este gusano se



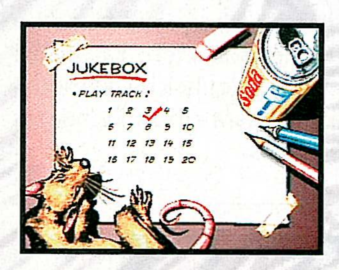


rellene, haced lo siguiente. Una vez dentro del juego, en cualquier momento, pulsad START para pausar el juego e introducid, X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A. Os quedaréis atónitos al comprobar que tenéis el 100% de vida.

COMIX ZONE

MEGA DRIVE

• • INMUNIDAD • •



Seleccionad las melodías indicadas y pulsad el botón C después de cada una de ellas.

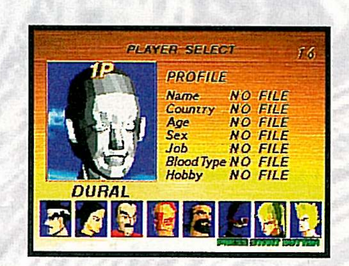
Para conseguir la inmunidad tenéis que estar situados en la pantalla de opciones, situar el cursor en el icono de Juke Box y pulsar START. Una vez dentro de este submenú, seleccionad la melodía 3 y pulsad el botón C, la 12 + C, 17 + C, 2 + C, 2 + C, 10 + C, 2 + C, 7 + C, 7 + C y 11 + C. El número corresponde a la melodía que debéis seleccionar y C es el botón.

VIRTUA FIGHTER

MEGA DRIVE 32X

• • DURAL • •

Para controlar al jefe final del juego acudid a la pantalla de selección y con la siguiente secuencia, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA lo habréis conseguido. Funciona para dos jugadores. Recordad que todos sus movimientos proceden del estilo de lucha del resto.



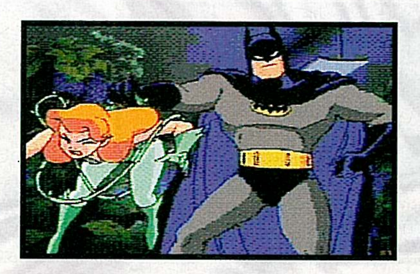
Dural se añade a los ocho luchadores que podéis seleccionar «de serie». Con él todo es posible.

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

MEGA CD

• • SALTAR DE NIVEL • •

Para pasar de nivel bastará con pausar el juego en cualquier momento. Entonces introducís la siguiente secuencia, B, A, ABAJO, B, A, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA y C. Cada vez que os encontréis atascados en un nivel, ya sabéis, emplead esta fórmula mágica y directos hasta el final. No os viciéis con este truco.





ULTIMATE MK3

ARCADE

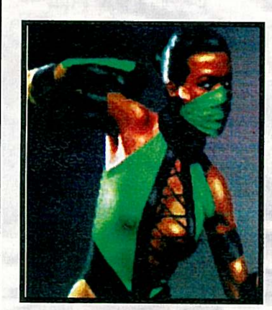
• • GOLPES DE LOS NUEVOS LUCHADORES • •

R E P T I L E



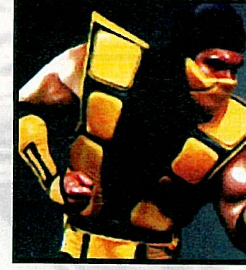
SLIDE: Mantener ←, puño bajo, block, patada baja
ELBOW DASH: ← → patada baja
INVISIBILTY: ↑ ↑ ↓ puño alto
POWER BALL: ← ← puño alto + puño bajo
FAST POWERBALL: → → puño alto + puño bajo
KILLER COMBO: salta con puño alto entonces puño alto, puño alto, patada alta ← + patada alta
TONGUE FATALITY: a mitad de la pantalla ← ← → ↓ block

J A D E



SHADOW KICK: ↓ → patada baja
TEMPORARY INVINCIBILITY: ← → patada alta
BOOMERANG: ← → puño bajo
HIGH BOOMERANG: ← → puño alto
LOW BOOMERANG: ← → patada baja
KILLER COMBO: salta con puño alto, entonces puño alto, puño alto, ↓ + puño bajo, patada baja, patada alta, ← + patada baja ← + patada alta
FATALITY: cerca, correr, correr, correr, block, correr

S C O R P I O N



SPEAR: ← ← puño bajo
AIR THROW: block en el aire cerca del adversario
TELEPORT PUNCH: ↓ ← puño alto
KILLER COMBO: salta con puño alto entonces puño alto, puño alto, patada alta ← + patada alta
FIRE FATALITY: a mitad de la pantalla ↓ ↓ ↓ ↑ patada alta

K I T A N A



FAN THROW: → → puño bajo + puño alto
FAN LIFT: ← ← puño alto
SQUARE WAVE: ↓ ← puño alto
KILLER COMBO: salta con puño alto entonces puño alto, puño alto, ← + puño bajo, ← + puño alto
KISS OF DEATH FATALITY: cerca, correr, correr, block, block y patada baja

JADE´S DESERT



SCORPION'S LAIR



ULTIMATE KOMBAT KODE



TRUCOS del LECTOR

FIFA '96

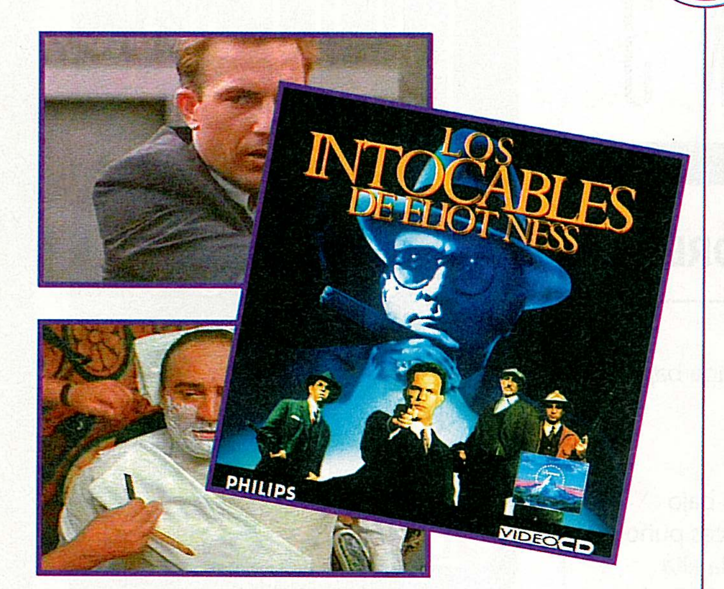
PLAYSTATION

Roger y Miki nos envían todos estos *passwords* para el FIFA '96 de *PlayStation*. Al parecer, estos individuos no tienen nada mejor que hacer en sus ratos libres que jugar al fútbol. Hacen bien.

SKINS: ■ ▲ X ■ ▲ ▲ ▲ ▲
SUPERPODER: ▲ ■ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
PENALTIS: ■ ▲ ■ X ■ ▲
MUROS INVISIBLES: X X X ▲ ■ ■ ■ ▲
DREAM TEAM: ■ ■ ▲ ▲ X X ■ ■
BIKINI: ■ ▲ X ■ ▲ ▲ ▲ ■
PLAYA: ■ ▲ X ■ ▲ ▲ X ■
OFENSIVO: ■ ■ ■ ■ ■ ▲ X
BOLA LOCA: X ■ ▲ X X ▲ ■ X
PALETA DE COLOR: ■ ▲ X ■ ▲ ▲ ▲ X
FEDERAC.: ■ ▲ X ■ ▲ ▲ X X



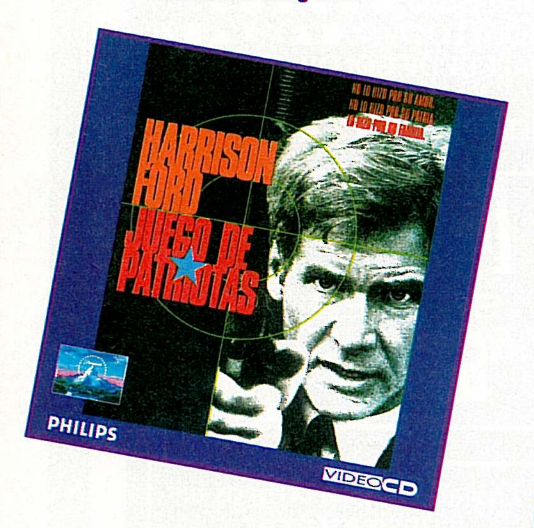
Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una
esquina del sobre:
R. DREAMER



LOS INTOCABLES...

NOVEDAD

Ganadora de un **Oscar** de Hollywood en 1987, **Brian de Palma** nos muestra el Chicago del celebérrimo Al Capone con el contrabando de alcohol en todo su apogeo debido a la ley seca. **Robert De Niro** como Al Capone, **Kevin Costner** en el papel de Eliot Ness y **Sean Connery** representando a Malone, un veterano policía irlandés, componen el elenco de actores. Intocables, insobornables, incorruptibles... una película de acción que refleja con fidelidad el ambiente de la época. **■ Calidad de imagen: 8**

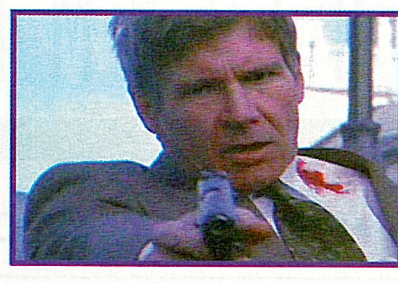


JUEGO DE PATRIOTAS

CATALOGO

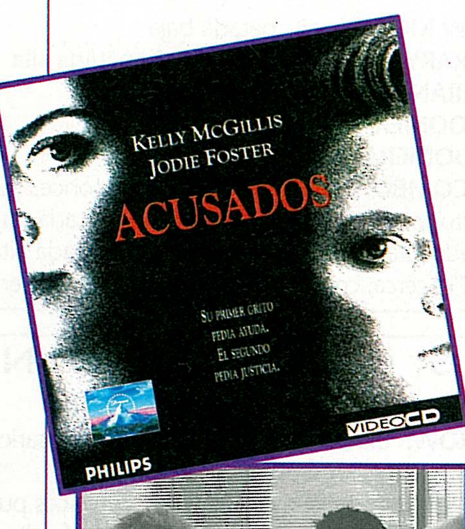
Lo que comienza como unas vacaciones en Inglaterra para la familia Ryan termina brutalmente cuando Jack se ve envuelto en una acción terrorista en la que

cine



mata a uno de los miembros del IRA irlandés. A partir de ese incidente, Ryan debe proteger a su familia y a sí mismo de un reto aún peor, ya que ellos se han convertido en objetivo inmediato de ese grupo terrorista radical. Harrison Ford y Anne Archer son los protagonistas de la conversión a película del best-seller de Tom Clancy, autor también de LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO.

■ Calidad de imagen: 8



ACUSADOS

NOVEDAD

Jodie Foster, que ya tuvimos la ocasión de ver en VIDEO CD en la película NELL, recupera uno de sus mejores papeles en ACUSADOS, película por la que ya consiguiera un **Oscar a la Mejor Actriz**. En esta película interpreta el papel de Sarah Tobias, una joven camarera que sufre una triple violación a manos de unos desalmados y ante la pasividad de todos los que hubieran podido evitarla. Una víctima que es convertida en acusada, en provocadora, en causante directa de la violencia que sufrió en su propia intimidad. Toda una odisea que la llevará a enfrentarse a todo un sistema judicial con la única ayuda de su abogada, interpretada por la guapísima KELLY McGILLIS, para conseguir que la justicia condene a los criminales y a los que permitieron pasivamente que pudiesen cometer su crimen. Una película dura en su argumento y ejemplarizante en su solución. **■ Calidad de imagen: 8**

TOPS



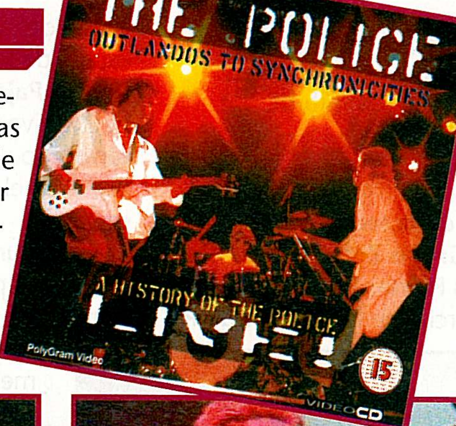




música

THE POLICE
Outlandos to Synchronicities
NOVEDAD

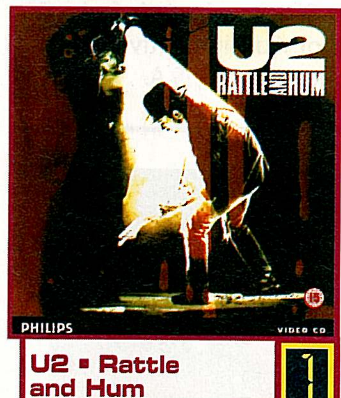
En esta colección de los mejores temas de una de las bandas más influyentes de la historia podremos encontrar fragmentos inéditos de sus actuaciones en directo que jamás pudieron adquirirse en otro formato. Todo esto aderezado con entrevistas con **Andy, Stewart, Sting** y **Miles Copeland** y una selección de propias grabaciones en SUPER 8 de los momentos más íntimos del grupo. Every Breath You Take, Message In A Bottle, Roxanne, So Lonnely y el resto de sus canciones más celebradas están incluidas en este interesante doble CD. ■ **Calidad de imagen: 6**







TOPS



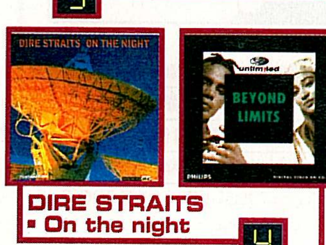
1 U2 ■ Rattle and Hum





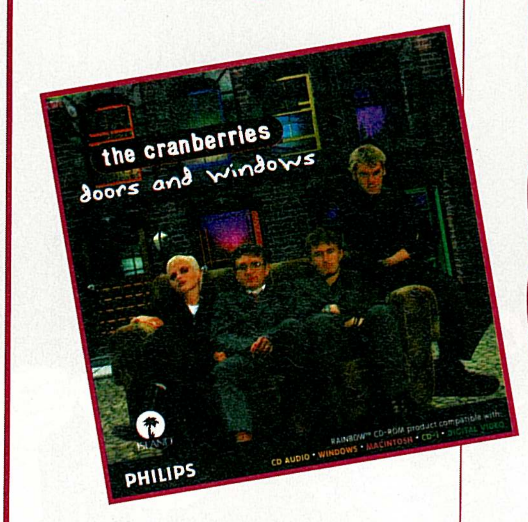
2 BON JOVI ■ Keep the Faith

3 QUEEN ■ Greatest Hits I y II



4 DIRE STRAITS ■ On the night

5 TWO UNLIMITED ■ Beyond limits



THE CRANBERRIES
Doors and Windows
CATALOGO

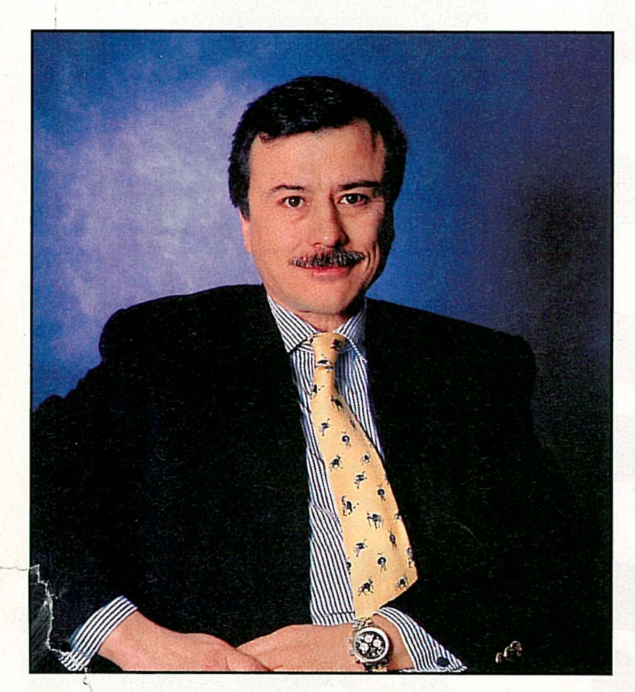
El disco que inauguró el formato RAINBOW DISC, compatible con CD Audio, VIDEO CD, CDi, CD ROM *Macintosh* y CD ROM *PC*. En él encontramos un curios compacto repleto de información del grupo liderado por **Dolores O´Riordan**. Navegando por este disco compacto podremos encontrar incluso las letras de sus canciones. Inexplicablemente, sólo se incluye un vídeo, correspondiente a una actuación en directo del grupo con el tema Zoombie como estrella. ■ **Calidad de imagen: 7**



TINA TURNER
Do You want some action!
NOVEDAD

La figura de **Tina Turner** permanece inalterable al paso del tiempo. En esta ocasión tenemos la oportunidad de disfrutar de sus canciones en un VIDEO CD que recoge los mejores momentos que la artista ofreció en el magno concierto celebrado en **Barcelona** en 1990. Nada menos que tres discos en este formato lleva editados **Philips Media** con la célebre **Tina** de protagonista. Este doble CD despertará el interés de todos los aficionados a la variadísima discografía de la cantante de color norteamericana. ■ **Calidad de imagen: 7**

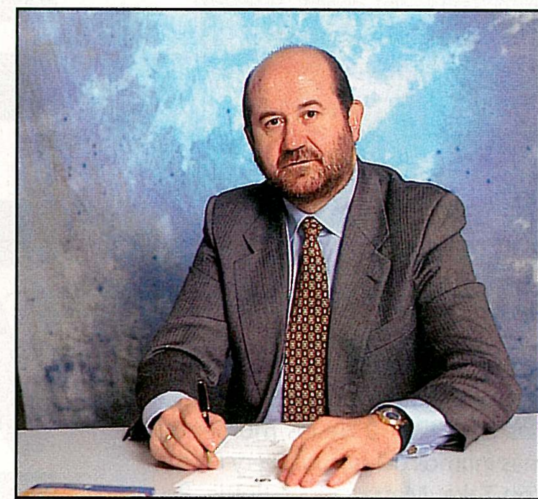
NOTICIAS DE GRUPO ZETA



Carlos Ramos Pajares, en la foto superior, ha sido nombrado nuevo Director Comercial de la División de Revistas de Grupo Zeta. Para ocupar el puesto vacante se ha designado a Juan Pescador Sánchez, en la foto de la derecha, que hasta ahora se encargaba de la dirección administrativa de Ediciones Tiempo.

CARLOS RAMOS, NOMBRADO DIRECTOR COMERCIAL DE REVISTAS DE GRUPO ZETA

En el marco de la reorganización acometida por **Grupo Zeta**, ha sido nombrado **Carlos Ramos Pajares** como Director Comercial de la División de Revistas del **Grupo**, incorporándose al «staff» de la Dirección General.



Ramos Pajares, madrileño de 47 años, es Excutive MBA por el CESEM y ha desarrollado una dilatada actividad profesional en el mercado editorial de publicaciones.

Trabajó durante seis años en el **Grupo 16**, desempeñando los cargos de Administrador y Adjunto a la Dirección hasta incorporarse posteriormente a **Grupo Zeta**, en 1983, con el cargo de Director Gerente de Ediciones Tiempo, S.A., cargo en el que ha permanecido hasta el año 1994, en que fue nombrado Director Gerente de Semanarios de **Grupo Zeta**.

Asimismo y para cubrir la vacante de **Carlos Ramos**, ha sido nombrado Director Gerente de Semanarios **Juan Pescador** Sánchez, hasta la fecha Director Administrativo de Ediciones Tiempo, S.A.

ACUERDOS DE COLABORACION DE ANTENA 3 TV Y REAL MADRID

Lorenzo Sanz, presidente del **Real Madrid** y **Antonio Asensio**, presidente del **Grupo Multimedia Zeta-Antena 3** han firmado una serie de acuerdos de colaboración entre las dos entidades para los próximos años.

De una parte, **Gestora de Medios Audiovisuales, S.A.**, empresa del grupo, dedicada a la compraventa de derechos, contrata con el **Real Madrid** una opción preferente para la explotación y comercialización de los eventos deportivos que celebre el **Real Madrid** en el marco del **Campeonato Nacional de Liga** y de la **Copa del Rey** a partir de la temporada 98-99 en la forma y modo que sean más convenientes en ese momento.

Gestora de Medios Audiovisuales. S.A. adquiere también los derechos para la explotación y comercialización de siete encuentros amistosos a partir de la temporada 98-99. Como se recordará, **Antena 3 Televisión** tiene los derechos de retransmisión del Trofeo Santiago Bernabéu. Otra empresa del **Grupo Multimedia Zeta-Antena 3** organizará las giras del **Real Madrid** por el extranjero desde este mismo verano. **Gestora de Medios Audivisuales** cederá los derechos de retransmisión de los eventos deportivos citados a la cadena **Antena 3 Televisión**.

A cuenta de estos acuerdos, el **Real Madrid** ha percibido la cantidad de 1.500 millones de pesetas, como parte del importe global de los acuerdos firmados.



Esta es la imagen del momento en que Lorenzo Sanz, Presidente del Real Madrid, y Antonio Asensio, Presidente del Grupo Multimedia Zeta-Antena 3, se disponen a firmar este importante acuerdo para los próximos años.

ANTENA 3 TV SUSCRIBE UN PRESTAMO DE 15.000 MILLOMES DE PESETAS

Antonio Asensio y **Claudio Aguirre**, Presidentes de **Antena 3 Televisión** y **Merrill Lynch** en España, han firmado UNA OPERACION DE PRESTAMO a cinco años por importe de 15.000 millones de pesetas, que serán destinados a reconvenir la actual deuda de corto a largo plazo con las consiguientes mejoras de plazo y coste financiero para la compañía.

El prestamo ha sido colocado en el mercado europeo a través de fondos, instituciones y entidades financieras de primera línea. El banco que ha actuado como agente de pagos en dicha operación ha sido **Royal Bank of Scotland**.

Es la primera vez que un medio de comunicación privado audiovisual español acude a los mercados internacionales, habiéndose dado la circunstancia de una SOBRESUBSCRIPCION del importe de la operación, que en principio estaba cifrada en 10.000 millones. Debido al exceso de demanda inversora ha tenido que ser aumentada hasta alcanzar 15.000 millones de pesetas.

Antena 3 Televisión ha sido la cadena de Televisión de MAYOR CRECIMIENTO DE EUROPA, entre 1991-1995, con un incremento de audiencia del 160 % según el memorándum que ha elaborado **Merrill Lynch**, y que ha distribuido entre sus inversores.

La cadena privada ha triplicado sus ventas en el periodo 92-95, con una cifra de negocio superior a 73.000 millones de pesetas facturadas en el ejercicio 1995.

Los beneficios netos antes de impuestos en el último ejercicio -95- han ascendido a 5.500 millones de pesetas. La cadena televisiva, con los excelentes resultados económicos, ha reducido su endeudamiento en más de 4.000 millones de pesetas durante el año anterior.



Antonio Asensio y Claudio Aguirre, presidentes de Grupo Multimedia Zeta-Antena 3 y Merrill Lynch respectivamente, han firmado una importantísima operación de préstamo por la cual Antena 3 Televisión percibirá 15.000 millones de pesetas.

MONTSE SALA NOMBRADA DIRECTORA DE LA REVISTA WOMAN

Montse Sala, que hasta la fecha venía ejerciendo de redactora jefe de **Woman** y de directora de la publicación **Tu Salud**, ha sido nombrada Directora de la revista **Woman**.

Montse Sala, licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad de Barcelona, cuenta con una larga y dilatada experiencia dentro del mundo de la comunicación en publicaciones como **El Noticiero Universal**, **Diari de Barcelona**, **Woman** y **Tu Salud**.

Al mismo tiempo, la barcelonesa **Anna Vallés** ha sido nombrada directora de moda de **Woman**.

Desde 1982 **Anna Vallés** ha desarrollado una brillante carrera en el mundo de la moda trabajando en las publicaciones **Labores del Hogar**, **La Vanguardia**, **Marie Claire**, **El País** y **Woman**.



La periodista Montserrat Sala, en la foto superior, ha sido nombrada directora de la revista mensual WOMAN. Al mismo tiempo, Anna Vallés ha pasado a desempeñar las labores de directora de moda de esta publicación.



Por último, han sido cesados en sus cargos los anteriores responsables en la dirección de **Woman: Joana Bonet**, **Yolanda Martínez** y **Gilbert Solsona**.



¡AVISO URGENTE!
TOTAL NBA '96
Sony pasa a todo su equipo por el aro, por eso, el mes que viene no os perdáis el espectacular concurso que tendrá como premio el magnífico TOTAL NBA'96.
MIX
OCIO & JUEGOS
VENTA POR CORREO
ENVIOS A TODA ESPAÑA
También servimos a tiendas
ESPECIALISTAS EN TODOS LOS SISTEMAS
Recibe gratis todos los meses nuestro catálogo
¡Haz tu pedido por teléfono!
91-613 82 55